Hawkmoon



ORIFLAM

HAWKMOON

LES PORTES DU PARADIS

Auteurs
Philip BENZ
Pierre Henri PEVEL
Eric SIMON

Illustrations Intérieures
Bernard BITTLER
Franck CAPPELLI
Bruno MARTIN
Jean Luc SALA

Couverture
Alain GASSNER

Cartes
Bruno MARTIN
Thierry MONTER

Maquette
Philippe DOHR

Production
Eric SIMON



Sommaire



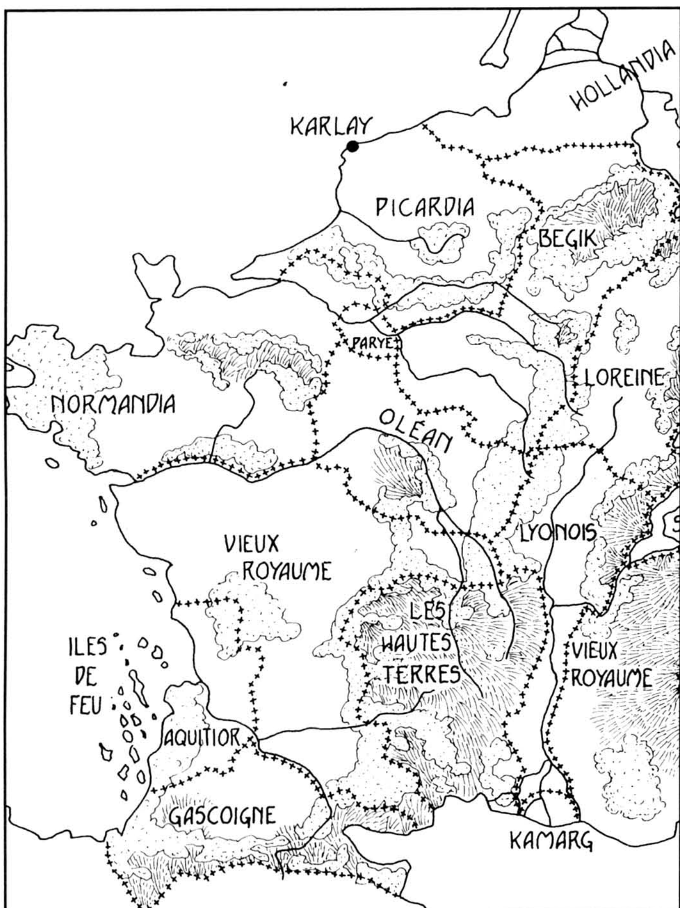
Un Danger Venu d'Ailleurs

L'HISTOIRE

Certes, les Granbretons ont fait une découverte importante ; mais qu'elle soit l'arme invincible qu'ils désirent tant, rien n'est moins certain. En effet ce qu'ils ont trouvé est bel et bien la trace d'un appareil puissant et spectaculaire, le fruit de plus de trois cents ans de recherches et d'expériences. Ce n'est toutefois pas vraiment une arme, du moins de par sa conception, mais une protection, un bouclier fabuleux destiné à protéger la France entière des armes de destruction massive qui se sont abattues sur elle et sur ses voisins à partir de la "guerre finale" du 21e siècle.

Bien que la plupart de la France sombrât dans l'anarchie, un groupe de scientifiques continua son travail minutieux et acharné au cours de ces années noires : les chercheurs du l'Institut Titan, fondé près d'Angers en 2032. La construction de ce centre constituait déjà un défi de taille car il s'agissait d'une ville entière de 50 000 personnes, complètement indépendante et autonome, à 2 500 mètres en-dessous de l'hexagone. Et tous ces gens travaillaient, directement ou indirectement, pour la réalisation d'un projet unique, la Matrice Transdimensionnelle.

Bénéficiant des découvertes réalisées par le centre de recherche Eurox 3000, l'Institut Titan essaya d'appliquer le principe des univers parallèles d'une autre façon. Au lieu de réaliser un vaisseau transdimensionnel comme la Nouvelle Arche de Vie, les savants de l'Institut cherchèrent à créer des "portes dimensionnelles" de taille gigantesque, dans l'espoir de sauver un jour la France entière de la destruction totale que tous voyaient se profiler à l'horizon.



Rapport du Commandeur Alno Deye, commandant du XIIIe bataillon,détaché de la légion II de l'Ordre du Renard

Destinataire : Sa Seigneurie le Marquis Ceil

Les recherches que vous m'avez commandées sur le projet M.T. ont porté leurs fruits. Les bibliothécaires de la Cité de Cristal n'ont absolument rien soupçonné et j'ai pu consulter des ouvrages si anciens que même les Serpents doivent ignorer leur existence. Voici, en résumé, ce que j'ai pu apprendre.

Une arme aussi incroyable que puissante nous attend sous le sol de la France. Il semble que cette arme soit capable d'envoyer des armées entières vers d'autres dimensions pour ne plus jamais revenir. Ou alors de ramener des terres vierges du néant pour remplacer celles ou bien trop dévastées, ou bien trop récalcitrantes. Mais oui, cela semble dépasser les hallucinations les plus fébriles, mais je vous assure que les créations du Tragique Millénaire et des siècles qui l'ont suivi étaient sans bornes. Et même s'il y a tout juste une chance que celle-ci soit encore en état de marche, aussi mince soit-elle, il faut la poursuivre.

Les Serpents croient détenir le monopole de la science des armes. Sans doute espèrent-ils prendre la succession de notre vénérable Empereur Huon le jour où il ne pourra plus nous gouverner. Mais ils mésestiment la noblesse de notre Ordre du Renard et l'influence considérable que nous exerçons sur le destin de l'Empire. Avec les possibilités illimitées que nous offrirait cette arme, nous saurions affirmer notre pré-éminence aux côtés de l'Empereur aux dépens de ceux qui se croient plus malins. Ces recherches, je les effectue donc pour la plus grande gloire de l'Empire, de l'Empereur Huon et de notre Ordre du Renard, le plus noble et le plus rusé de tous.

Je vous prie donc, ma chère Altesse, de bien vouloir m'accorder les maigres ressources nécessaires pour mener à bien ces recherches au nom de l'Empire, soit dix meutes d'agents bien entraînés, un titre d'autorisation spéciale pour obtenir l'allégeance des garnisons locales et 200 000 livres d'argent sur le prochain navire en partance pour le port de Mazeille.

Au nom de l'Empire et de notre Ordre, mon Altesse, je vous salue.

- Dépêche secrète envoyée à Londra le 10 Avril 5296.













Ces recherches furent entreprises dans la plus grande discrétion. Le gouvernement français ne voulait pas de querelles avec ses alliés au sein de la Commission de l'Europe Unie, donc le projet fut financé secrètement. Le Président de la République et les quelques hommes politiques au courant de ce projet avaient mis beaucoup d'espoir dans sa réalisation rapide, mais lorsque la "guerre finale" éclata en 2063 elle était encore loin.

En quelques années tous les dirigeants au courant du projet furent anéantis, en même temps que de nombreuses villes avec toutes leurs populations. L'Institut Titan disparut ainsi de l'histoire de l'Europe, sans pour autant arrêter ses recherches. La communauté hermétique de l'Institut continua de vivre comme prévu, coupé de tout contact extérieur, et des générations de chercheurs se succédèrent toujours à la poursuite de leur projet glorieux. Mais ils se trouvèrent confrontés à deux obstacles qui leur semblèrent insurmontables, la taille immense de "l'anomalie dimensionnelle" nécessaire pour protéger le pays entier et les mécanismes de contrôle pour s'assurer de la stabilité de l'opération. Ce n'était qu'à l'aube du 24e siècle qu'un scientifique acharné, le Docteur Charles Heidegger, réussit à surmonter ces deux obstacles, ou presque.

Le projet avait prévu l'installation de plusieurs centaines de "Centrales Transdimensionnelles" qui devaient sillonner la France à environ 500 mètres de profondeur. Chaque élément de la Matrice ainsi formée devait englober une superficie supérieure à 10 000 kilomètres carrés, bien au-delà des capacités jusqu'alors possibles. Mais l'équipe du Docteur Heidegger réussit à la fois à atteindre les dimensions nécessaires et à contrôler la modulation transdimensionnelle. Ils s'apprêtèrent alors à rendre opérationnelle la Matrice entière et à ouvrir une nouvelle ère de sécurité et de prospérité au peuple français. Mais ce projet grandiose n'arriva pas à son terme. Pour des raisons encore inconnues le Docteur Heidegger décida de saborder la Matrice au moment même où elle devait entrer en service. La plupart des Centrales furent détruites et celles qui restèrent se mirent à vaciller de façon imprévisible ou alors s'arrêtèrent tout simplement de fonctionner. Le grand projet de l'Institut Titan était apparemment interrompu de façon définitive. Les savants qui avaient survécu à la débâcle partirent, déçus, de leur ville souterraine dévastée et essayèrent, sans grand succès, de sauver quelques brins de science et de culture. Mais l'heure n'était pas propice à une renaissance, et ces maigres apports disparurent pour la plupart, engloutis dans le flôt des âges sombres et sans espoir.

AUJOURD'HUI

Quelques traces du projet de la Matrice furent néanmoins conservés à Parye et dans le sud de la France, notamment à l'Académie de Mazeille. Là, existe encore l'une des Centrales qui ne fût que partiellement détruite. Une poignée de savants de l'Académie conservent ce secret et tentent de comprendre les forces extraordinaires que la Matrice était censée exploiter. Il reste aussi un certain nombre de Centrales qui fonctionnent encore, quoique d'une façon anormale. Deux zones sont aujourd'hui sous l'emprise de ce qui reste de la Matrice. Il y a d'abord le Pays Mystérieux, dans le Vieux Royaume, où la Matrice s'est complètement déréglée et change de régime temporelle tous les quelques jours. Il y a ensuite la Bretanne, dans la Normandia, où la Matrice s'est remis à fonctionner de façon étrange depuis un certain temps pour des raisons encore inconnues.

FIZZAR ET ALNO DEYE

Dans cette deuxième zone la Matrice a instauré une espèce de coincidence entre la France et les Jeunes Royaumes, ce qui permet au Chaos de s'infiltrer petit à petit dans le monde de Hawkmoon au grand préjudice de l'équilibre fragile maintenu par le Bâton Runique. Un Melnibonéen pervers et ambitieux est entré dans la forêt bretonne par cette porte il y a une cinquantaine d'années, ce qui n'arrange point la situation.

Un agent granbreton, Alno Deye, recherche activement depuis plusieurs années tout renseignement ayant un rapport quelconque avec la Matrice. Certes il travaille pour le compte de ses supérieurs hiérarchiques, mais aussi à leur insu, pour son propre compte. Il a déjà eu l'occasion de rencontrer le sorcier breton qui se fait appeler Merlin et a entrevu les possibilités que la distorsion transdimensionnelle offrait à un homme ambitieux et sans scrupule. Ainsi, il ne transmet qu'un minimum d'information au Grand Connétable de son ordre, tout juste suffisamment pour s'assurer de son soutien.

Ce sorcier breton, Fizzar le Melnibonéen, a ses propres chats à fouetter. Au début ravi de trouver un nouveau monde entièrement soumis à ses caprices, il commence à trouver la Bretanne bien petite. S'il ne s'agissait que de magie chaotique, il y a longtemps qu'il aurait étendu sa zone d'influence. Maintenant, grâce à Alno, il commence à comprendre de quelle manière ce sera possible et il a hâte que son nouveau "partenaire" mette son plan à exécution.

JAGGED OF CANARIA

Il y a un troisième protagoniste dans cette affaire, bien plus subtil que ces deux fortes têtes. Il s'agit d'un voyageur des sphères, d'un chercheur hors pair qui prend pour sujet de ses expériences des peuples, voire des mondes entiers. Il s'agit d'un visiteur ingénieux de la Fin du Temps, aux mobiles impénétrables, dont les joueurs devront pourtant s'efforcer de percer à jour l'énigme.

Il s'agit de Lord Jagged of Canaria, un adversaire qu'il leur faut sinon vaincre au moins contrarier dans ses projets, au risque de voir sombrer la France sous le poids d'une menace venue d'ailleurs. Voilà le véritable but des personnages-joueurs dans ce scénario, bien qu'ils puissent mettre longtemps avant de s'en apercevoir.

LA SITUATION DES PERSONNAGES

Les personnages, sans doute devenus illustres par des hauts faits, séjournent depuis quelques temps en Provence. Au moins l'un d'entre eux, un noble ou alors un guerrier dont le père a participé aux combats qui opposèrent jadis la Provence au Lyonois, se souvient d'avoir passé quelques années auprès du jeune petit-fils du Comte de Mazeille, le père du Comte actuel. Ils se sont liés d'une solide amitié et peut-être, si vous aimez préparer les scénarios longtemps à l'avance, les autres personnages ont pu le rencontrer lors d'une aventure précédente.

Quoiqu'il en soit, aujourd'hui cet ami d'enfance, Rodje Terranova, se souvient bien du personnage. Mis au courant de sa présence en Provence, il a décidé de faire appel à lui pour l'aider dans une affaire délicate qui demande la plus grande discrétion.

Le messager remet en même temps que l'invitation un petit billet de Rodje Terranova, le fils aîné du Comte : " Venez me voir à la Chapelle des Impeaux avant la fête, vers 17h. J'ai besoin de votre aide dans une affaire importante. Merci infiniment, votre ami, Rodje."

Une Invitation

Sa Majesté, le Comte Terranova de Mazeille, a l'honneur de vous inviter à un bal masqué pour célébrer la fête de Saint-Barbé dans son château. Votre aimable présence fera le plus grand plaisir au Comte et à toute sa famille.







Sans doute les personnages désireront aider ce vieil ami. Ils n'ont donc qu'à se procurer des costumes et se présenter à l'heure indiquée à la porte de la Chapelle.

ACTE I : CHEZ LES TERRANOVA

Le château de Saint Barbé se situe sur une hauteur qui surplombe de loin la Baie de Mazeille. Ceint d'une muraille de douze mètres, ses bâtiments intérieurs ressemblent davantage à un palais qu'à une forteresse. Conduits par un cocher de l'Auberge de Saint-Barbé, les personnages arrivent devant une petite poterne. Là, deux écuyers les font entrer dans la Chapelle où Rodje les attend.

SCENE I : DANS LA CHAPELLE DES IMPEAUX

"Merci, d'être venus, mes amis," dit-il, "je savais que je pouvais compter sur vous. Je suis dans une situation difficile, vous voyez, et avec tous les intrigants qui entourent notre famille, je ne savais pas à qui me fier."

"Il s'agit de ma soeur, Alya. Elle n'était qu'un bébé lorsque nos familles se sont rencontrées il y a vingt ans, mais aujourd'hui c'est une belle demoiselle et tous les jeunes nobles jettent des yeux pleins d'envie sur sa personne. Jusqu'à présent elle a toujours dédaigné gratifier ces soupirants de plus d'un sourire, mais il y en a un maintenant, le soi-disant Baron de Stoelm, originaire de Scandie, qui l'a séduite. Je ne m'en ferais pas si elle portait son choix sur un homme, même étranger, digne d'elle, mais cet homme ne me plaît pas. Il y a quelque chose de faux dans ses manières, quelque chose de louche et d'ignoble, bien qu'Alya ne se rende compte de rien. J'ai peur de la voir épousée, ou pire, déshonorée par cet imposteur. Mais je n'ose pas agir ouvertement car je n'ai pas de preuves. Je ne puis le dénoncer à mon père puisqu'il est en quelque sorte un ambassadeur de son pays."

"Vous assisterez à la fête ce soir et peut-être pourrez-vous trouver un indice qui nous permette de démasquer ce traître. Agissez cependant avec la plus grande discrétion, je vous en prie, parce qu'il y aura plusieurs invités importants ce soir qu'il faut éviter à tout prix de choquer. Je vous fais confiance, mes amis, et vous parlerai si je le puis en fin de soirée. Merci."

Rodje Terranova

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	15	12	13	10	16

Points de Vie : 14 **SAN** : 51

Armure : Aucune ou Cuir de qualité (2d6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	82 %	1d10+1+1d6	85 %
Dague	47 %	1d4+2+1d6	55 %
Arbalète (de chasse)	65%	3d6	-

Compétences : Crédit 99 %, Eloquence 75 %, Equilibre 70 %, Goûter 50 %, Grimper 45 %, Eviter 42 %, Sauter 61 %, Equitation 86 %.

Valeurs : Honneur Familial, Amitié et plus tard Revanchard.

Description : Rodje est un jeune homme vigoureux de vingt-cinq ans, les cheveux bruns et le teint hâlé. Il parle toujours avec beaucoup d'enthousiasme et le transmet bien souvent à ses interlocuteurs.

Note *: La Santé Mentale (SAN) de Rodje souffrira fortement au cours de ce scénario. Débitez-la à mesure que le pauvre homme sombre dans la folie pure.*

Rodje est obligé de partir assez rapidement pour rencontrer l'ambassadeur de l'Espanyia. Il prendra néanmoins un moment pour répondre aux questions des personnages s'ils en ont et dira à ses écuyers de leur chercher des costumes s'ils n'en ont pas. Rodje sera habillé en Tercio extravagant pour faire honneur à ses hôtes ; sa soeur portera la grande robe blanche de la Princesse des Cygnes de l'opéra de Scarutti. Il ne sait pas encore quel costume portera le "Baron" de Stoelm, de son vrai nom Alno Deye.

SCENE II : LE BAL MASQUÉ

Les personnages assisteront à la fête en tant que chevaliers de l'arrière ban grâce aux invitations fournies par Rodje. La fête sera





d'une rare opulence et les personnages auront l'opportunité de voir toute la haute noblesse de la Provence, ainsi que de nombreux ambassadeurs venus de l'Espanyia, de la Catalania, de l'Italia et même de la lointaine Moscovie. Entre trois et quatre cents invités sont attendus et seulement les plus importants seront annoncés. Les personnages vont se mêler à tout ce beau monde mais leurs recherches seront bien difficiles.

Si vos joueurs s'intéressent à la diplomatie et aux intrigues de cour, le bal masqué pourrait occuper toute une soirée de jeu où les personnages danseraient avec de belles demoiselles, se battraient en duel avec leurs soupirants dans le jardin, prendraient part à quelques affaires louches (enlèvements, vols de bijoux, assassinats ou autres) ou au contraire s'efforceraient d'arrêter les coupables.

Mais dans le cas contraire il suffit de faire un jet de d20 sur le tableau ci-contre pour chaque personnage (ou groupe de personnages s'ils désirent rester ensemble) une ou deux fois au cours de la soirée, ou de modifier la situation selon leurs intentions.

LES INTENTIONS DES PERSONNAGES

1) Ecouter le maître de cérémonie qui anonce les arrivants et surveiller ces derniers. Ce choix ne servira à rien car Alno est déguisé et ne se fait pas annoncer. Aucun jet n'est effectué.

2) Chercher Alno. Inutile aussi, mais faites quand même un ou deux jets sur le tableau des événements.

3) Surveiller Alya. Un bon choix, faites deux jets sur le tableau des événements avec 1d8+12. Si la surveillance est maintenue jusqu'en fin de soirée, un jet en Voir suivi d'un jet de POU x 5 % (la chance du personnage) permet de suivre Alya dans le jardin jusqu'à la poterne qui ouvre sur la rue Rameau.

4) Suivre Alno après l'avoir trouvé. Alno, habillé comme le voleur loufoque de l'opéra La Princesse des Cygnes (et qui porte comme surnom "le Renard" si les personnages s'y connaissent en théâtre italien), repèrera les personnages avec un jet en Voir (70 %). Il se servira alors de ses hommes, habillés comme lui, pour semer les importuns, quitte au besoin à les assassiner dans un recoin sombre du jardin.

Un critique en Voir de la part des personnages permet de déceler un grand homme maigre, habillé tout en noir et portant une grande cape également en noir avec une doublure en rouge foncé et un haut col. Cet homme surveille discrètement Alno aussi. Même si les personnages ne s'aperçoivent pas de sa présence sur le champ, permettez-leur de s'en rappeler plus tard car il s'agit de Lord Jagged déguisé en ambassadeur italien.

5) Travailler parmi les domestiques. Ce choix permettra d'observer mais pas de participer. Faites un seul jet sur le tableau des événements, mais le personnage ne fait que regarder ce qui se passe. Un jet de 11 signifie quand même qu'un invité s'est offensé de la conduite du personnage.

6) Surveiller les alentours du château. C'est une entreprise très ennuyeuse, mais vers minuit un jet en Ecouter ou en Voir (-20 %) permettra de localiser les hommes d'Alno qui l'attendent avec son carrosse non loin de son rendez-vous avec Alya.

SCENE III : RENDEZ-VOUS RUE RAMEAU

Pour assister au rendez-vous secret entre Alya et Alno, les personnages ont ou bien surpris leur conversation pendant le bal (événement 19 ou 20), auquel cas ils se seront sans doute cachés dans les environs, ou bien suivis l'un des deux "amants" jusqu'à la poterne. Alno y va le premier, et il pourra Ecouter (30 %) ou Voir (70 %/2 = 35 % dans le pénombre du jardin) un espion indiscret. Alya n'est pas si

Evénements du Bal Masqué

1-5) Le personnage parle poliment avec diverses personnes, boit, admire les beaux costumes et se divertit agréablement.

6-8) Le personnage danse avec une belle demoiselle qui s'éclipse après l'avoir gentiment remercié.

9-10) Comme ci-dessus, mais le personnage peut, avec un jet en Persuader, prendre des libertés avec sa personne.

11) Comme ci-dessus, mais un autre homme (un amant, un frère ou un père) n'apprécie guère les actions du personnage et le défie en duel à moins qu'il ne réussisse un jet en Eloquence et quitte la scène.

12) Le personnage parle avec des comploteurs qui le prennent pour quelqu'un d'autre. Il peut s'agir d'une action louche (vol, enlèvement...) ou d'un complot contre le Comte. Selon son comportement, le personnage peut découvrir le complot ou encourir la colère des comploteurs ou les deux.

13) Le personnage a le bonheur de danser avec la belle Alya qui le quitte après l'avoir gentiment remercié, à moins qu'il ne lui pose des questions indiscrètes. Alno est témoin de cette danse et décide d'assassiner le personnage à la première opportunité !

14) Le personnage a l'occasion de s'entretenir avec l'ambassadeur spanyar. Avec un jet en Crédit ou en Eloquence, celui-ci est favorablement disposé envers lui.

15) Le personnage parle avec un savant de l'Académie de Mazeille. Avec un jet en Eloquence suivi d'un jet en une Connaissance scientifique le personnage peut se lier d'amitié avec le savant et éventuellement lui rendre visite dans l'Académie. L'un des savants rencontrés lors de cette soirée sera forcément le Docteur Haretio Trompette.

16) Le personnage parle avec diverses personnes dont Alno, sans forcément savoir à qui il a affaire. Avec un jet en Psychologie il se rend compte après coup que son interlocuteur semblait obsédé par quelque chose de mystérieux.

17) Le personnage prend quelqu'un pour Alno, le suit toute la soirée et se rend enfin compte qu'il s'est trompé de cible.

18) Le personnage voit Alno et Alya danser ensemble, mais seulement de loin. Quand il essaie de s'en approcher ils disparaissent dans la foule.

19) Comme ci-dessus, mais le personnage parvient à s'approcher du couple et à surprendre quelques bribes de leur conversation dont : "Dans la rue Rameau... amour éternel... rendez-vous à minuit... et pourvu que mon frère l'ignore."

20) Comme ci-dessus, mais le personnage suit Alno après avoir quitté Alya et le voit parler avec quelques hommes habillés plus ou moins comme lui. Après cet entretien les hommes se séparent chacun de son côté et il faut un jet critique en Voir pour ne pas se tromper de cible.

Ce tableau suppose que tous les personnages sont de sexe masculin ; si ce n'est pas le cas, modifiez convenablement le rôle qui lui est attribué.







perspicace et il faudra une catastrophe en Mouvement Silencieux ou en Se Cacher pour l'avertir.

Si Alno est averti, il fera venir son carrosse, filera avec Alya et la déposera une heure plus tard devant le château, saine et sauve. Mais les personnages rateront leur conversation, à moins de posséder des moyens technologiques de surveillance.

Mais si tout va bien, ils verront Alya se jeter dans les bras de son prince charmant et échanger avec lui quelques baisers pleins de passion avant de lui proclamer son amour éternel et de lui donner rendez-vous une semaine plus tard dans le Jardin Suspendu de la Lanquarde.

Si les personnages interviennent pendant ce rendez-vous, Alno se défendra quelques instants en attendant l'arrivée de son carrosse et de ses renforts avant de prendre la fuite avec ou sans Alya. Pour sa part, elle vouera une haine irréductible aux personnages et fera tout pour qu'ils soient arrêtés et bannis du royaume, ou pire. La discrétion est sans doute encore à l'ordre du jour, et s'il arrive que le Voleur de la Princesse des Cygnes soit tué, les personnages seront surpris de constater qu'il ne s'agit que de l'un des sosies de leur adversaire et non pas Alno lui-même.

SCENE IV : LES JARDINS SUSPENDUS

Après le bal, Rodje suggère que les personnages s'installent dans l'une de ses villas, à Beaumont. De là, ils ont toute une semaine pour mener leur enquête sur ce "Baron" scandin. Ils peuvent constater la présence rarissime d'un Serpent des Glaces dans le port de Mazeille et d'une centaine de "Scandins", en fait des Granbretons déguisés. Ils ont reçu l'ordre de ne parler à personne dans le port, mais quelques-uns fréquentent les tavernes et les bordels du port la nuit tombée, donc il ne serait pas impossible de leur tirer les vers du nez.

Alya Terranova

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
09	10	08	13	11	13	16

Valeurs : Obstiné, Honneur, Beauté.

SAN : 55

Description : Les cheveux châtains tressés, les yeux bleu-clairs et le teint hâlé comme son frère, cette jeune femme de 18 ans, généreusement dotée en charmes féminins, fait frémir le coeur de tous les hommes de la région.

Note *: Alya est la victime des phéromones employées par Alno pour la séduire. Avec un VIR de 24, elle n'a aucune chance de leur résister.*

Alno Deye

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	18	11	16	19	16	14

Points de Vie : 18 **SAN** : 48

Armure : Aucune, cuir ou plaques complète.

Maladie Mentale : Paranoïaque (Grave).

Valeurs : Machiavélique, Ambitieux, Rusé, Sûr de soi.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	93 %	2d6+1	95 %
Botte : Embrocher	31 %	Organes internes	-
Dague	74 %	1d4+2+1d6	89 %
Poing de Feu	71 %	3d6	-

Compétences : Cartographie 73 %, Mémoriser 95 %, Connaissance de la Mécanique 48 %, Connaissance de l'Electricité 62 %, Connaissance du Monde Ancien 69%, Persuader 91 %, Ecouter 30 %, Voir 70 %, Faire un Piège 78 %, Grimper 39 %, Eviter 88 %, Camouflage 93 %, Se Cacher 70 %.

Description : Le regard intense, les cheveux mi-blonds mi-roux, les moustaches et la barbiche bien taillées, cet homme a une tenue princière à souhait. C'est un espion accompli à l'ambition démesurée, comme beaucoup de ses pairs.

Note *: Comme Rodje, la SAN d'Alno se détériora au cours du scénario, quoique pour des raisons différentes. Ce n'est qu'en Normandia qu'il portera son armure de guerre, mais il ne faut pas qu'il meure avant l'heure. S'il est en danger de mort, faites en sorte qu'il puisse éviter le pire au prix, s'il le faut, de l'un de ses laquais.*





Mais les personnages feraient bien mieux de se calfeutrer chez eux la nuit, car la ville de Mazeille est alors sous l'emprise d'une vingtaine de bandes de voleurs. Il faut une habilité extrême pour se soustraire aux yeux de leurs guetteurs, et un combat avec ces marginaux ne serviraient strictement à rien.

Il est possible que les personnages remarquent la présence dans un villa voisine de quelques hommes à l'air suspect. Ils prétendront n'être que des guerriers provençaux en convalescence, mais ce sont en vérité des espions d'Alno. Pour l'instant ils ne font qu'observer, mais si Alno a déjà décidé de faire assassiner les personnages, ils peuvent passer à l'action.

Quoique les personnages fassent pendant la semaine, Alno et Alya tiendront parole et n'oublieront pas leur rendez-vous dans les Jardins Suspendus. Ceux-ci se situent sur les toits d'anciens bâtiments tombés en ruine qui longeaient une avenue du Tragique Millénaire dont le nom s'est perdu dans la nuit du temps. Les divers jardins sont reliés par des ponts de cordage suspendus, ce qui leur donne ce nom. Filer le jeune couple au travers ces jardins sans qu'ils s'en aperçoivent est une gageure. Mais, moyennant une certaine connaissance de la ville de Mazeille, les personnages pourront se rendre compte qu'il n'y a que deux sorties aux jardins. Celle par où Alno et Alya sont entrés, près du boulevard de la Lanquarde, et celle qui débouche près de l'Académie.

En fait, Alno compte se servir de la jeune fille comme billet d'entrée dans les sous-sols de l'Académie. Il profite de la promenade dans les jardins pour suggérer qu'ils jettent un oeil sur les inventions poussiéreuses des savants et Alya, aveuglée par son amour (et les phéromones d'Alno), ne songe pas à le contredire. Les gardes qui en protègent les accès n'osent pas barrer la route à la fille de leur Comte. L'agent granbreton arrive ainsi à entrer dans l'un des centres de recherche technologiques les mieux gardés de la France.

Les personnages pourront-ils l'y suivre ? Même dans le cas où ils l'ont filé jusque là, les gardes ne sont pas prêts à laisser entrer une bande d'étrangers, à moins qu'ils ne soient accompagnés de leur ami Rodge. Ont-ils rencontré Haretio Trompette, l'un des savants qui était au bal ? Pourront-ils le trouver rapidement ? Seront-ils perdus dans les labyrinthes qui s'étendent en-dessous de la plupart de la ville de Mazeille, y compris les ruines inhabitées ? Sont-ils même au courant de ce rendez-vous ?

Quelles que soient les réponses à ces questions, la situation est difficile : Alno s'est échappé dans le dédale avec Alya, si nécessaire en faisant effondrer une partie des galeries devant ses chasseurs ou sur leurs têtes. Le Docteur Haretio est introuvable et les personnages doivent se rendre à l'évidence que, pour l'instant au moins, ils ont perdu toute trace du malfaiteur. Déçus, ils retournent à la villa de Rodge pour discuter de ce qu'il leur reste à faire.

SCENE V : UNE RUE À BEAUMONT

Le lendemain, à six heures du matin, une explosion immense retentit et la villa tremble comme lors d'un tremblement de terre. Sortis dans la rue, les personnages constatent qu'un trou gigantesque s'est ouvert au milieu de Beaumont et qu'un quartier marchand entier s'y est engouffré. Des gens effrayés courent partout, criant à tue-tête comme si le jour du jugement dernier était arrivé. Seulement une poignée de braves gens, dont les personnages et leur ami Rodje, songent à procurer des secours aux blessés.

C'est l'occasion pour les joueurs de se sentir vraiment héroïques avec des jets en Equilibre, Grimper, Sauter et Culbuter afin de descendre dans l'entonnoir et en Ecouter, Chercher et Voir pour retrouver les blessés. Laissez durer cette scène édifiante avant de passer à la suite, plus proche des intérêts propres des personnages.

Au fond du trou, un rocher de plusieurs tonnes glisse, manquant d'écraser un personnage et un jeune garçon survivant. Derrière le rocher se trouve une galerie sombre, à moitié effondrée, et de cette galerie s'élève un cri.

"Mais, je rêve !" s'exclame Rodje. "C'est la voix d'Alya ! Vite ! Suivez-moi !"

Les galeries vont dans tous les sens, mais les cris d'Alya permettent aux poursuivants de s'orienter pendant un certain temps. Encore et encore plus profond ils courent dans ce dédale, trébuchant, se trompant de galerie et revenant sur leurs pas sans cesse.

Heureusement que Rodje porte à sa ceinture une petite lampe fabriquée par les savants de l'Académie, sinon les personnages se perdraient vite à jamais dans la noirceur absolue.

Permettez aux joueurs d'effectuer quelques jets en Ecouter et en Pister, mais ils n'arriveront pas à rattraper leur proie : ce serait bien trop facile, non ? Après une bonne heure de poursuite souterraine, ils rateront un jet, la petite lampe se mettra à vaciller et Rodje deviendra inconsolable. Qui plus est, Alno a dû se rendre compte que les cris d'Alya aidaient ses poursuivants puisqu'on ne les entend plus. Laissez le désespoir s'installer alors que les joueurs commencent à se demander comment ils pourront ressortir de là sans la moindre source de lumière.

Soudain, au loin, ils entendent un crépitement sourd suivi d'un cri rauque. Ils accourent et trouvent un petit laboratoire dévoré par les flammes et un vieillard agonisant, la poitrine et le bras gauche horriblement brûlés.

"Pourvu que vous soyez arrivés à temps, mes amis," râle-t-il. "Cet espion infâme est descendu dans la Centrale et il faut l'arrêter avant qu'il cause des dégâts irrémédiables."

C'est le Docteur Haretio Trompette, un savant bien connu de Rodje et que les personnages ont peut-être rencontré pendant le bal. Ils auront beau lui proposer de le soigner, il ne s'en fait pas pour sa propre vie mais les conjure âprement de poursuivre "cet espion granbreton."

"Qu'en est-il d'Alya ?" demande Rodje, si aucun des personnages n'y a pensé.

"Ce monstre l'avait sur son épaule, mais vite ! S'il abîme les contrôles il pourra faire sauter la moitié de Mazeille !"

Haretio indique une petite trappe qui porte la mention "zone interdite" en ancien français et juste avant que le dernier joueur ne descende il saisit un objet en forme de bâton et le lui tend.

"Tiens, prends ceci mon garçon, ce maniaque est armé et tu en auras peut-être besoin."

Fusil Laser d'Haretio Trompette

FOR	DEX	Dégâts	Portée	Chargeur
-	11	4d6	100/200 m	10 tirs

Ce fusil, aussi sensible aux chocs que les lances-feu, grillera sur un jet de 91-00, mais ne risque pas d'exploser. Sa précision permet une compétence de base de 50 % + le bonus d'attaque de l'utilisateur dans une portée de 100 m. Un jet sous la moitié de cette compétence est possible dans une portée de 200 m. La présence de fumée ou de brume divise par deux les dégâts de cette arme au-delà de 10 m. Une fumée épaisse empêche toute utilisation.







SCENE VI : DANS LA CENTRALE

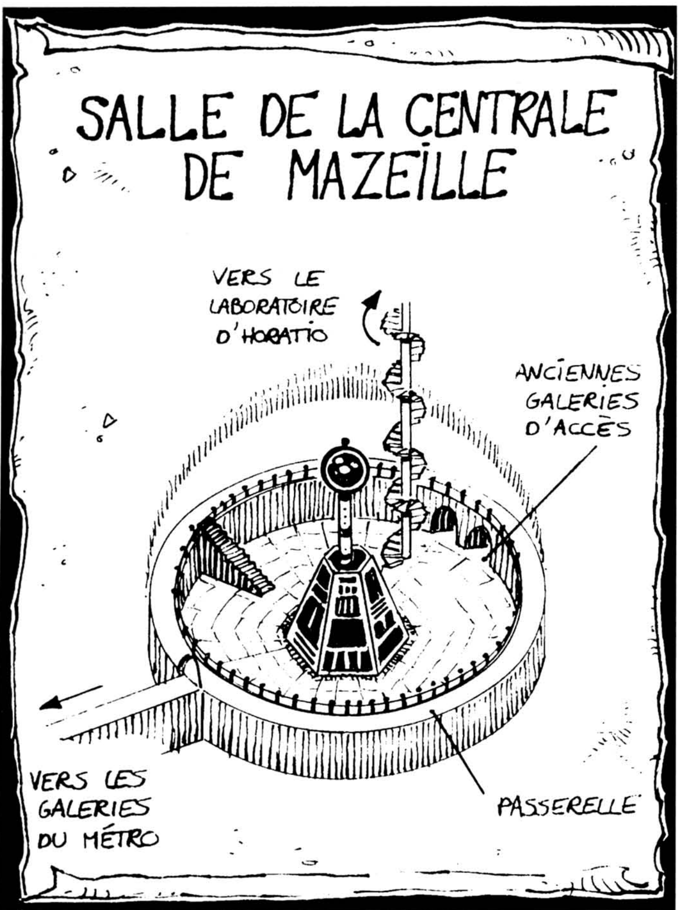
Sous la trappe descend un escalier en colimaçon haut de cent mètres ! D'abord enfermé dans une cage étroite, bientôt l'escalier plonge au travers d'une vaste salle faiblement éclairée par des lampes qui se trouvent au-dessus de plusieurs rangées de tableaux de contrôle au pied d'une immense machine bourdonnante. La machine est d'une noirceur profonde, aux éclats bleutés et les personnages n'ont jamais rien vu de semblable. C'est une Centrale Transdimensionnelle, et elle puise son énergie directement dans la matière du multivers.

Une fois arrivés en bas de l'escalier, les personnages auront l'impression d'être tout seuls en face d'un géant malveillant. Derrière eux se trouvent deux grandes portes métalliques, fermées depuis plus de trois millénaires, et à part une espèce de brume éparse qui flotte ça et là dans la caverne il n'y a pas le moindre signe de mouvement.

Pourtant, Alno travaille fiévreusement de l'autre côté de la machine pour recopier la carte qu'il est venu chercher de si loin. Son travail terminé, il fourre la copie au fond de sa poche et court vers un escalier de service traînant Alya derrière lui. L'escalier monte vers la passerelle qui fait le tour de la salle à huit mètres de hauteur et dès qu'Alno y pose son pied il s'élève un grincement aigu clairement audible par-dessus le bruit de la Centrale.

Alno se tourne, cerné par les personnages. Il tient la belle Alya devant lui en guise de bouclier et braque son pistolet contre sa tempe. Il a un sourire fendu jusqu'aux oreilles et avant de s'adresser aux personnages il s'esclaffe bruyamment.

"Trop tard, trop tard, vous êtes arrivés trop tard," raille-t-il. "Pas un geste ! Sinon cette belle créature se retrouvera comme les statues du Jardin Suspendu !" Ces statues, pour la plupart, manquent de tête et de bras ...



Le "dialogue" avec ce maniaque risque de manquer de profondeur. Il leur dira de poser leurs armes, de reculer, de se mettre à plat ventre, etc., mais ne fera rien d'autre que d'avancer sur la passerelle avec Alya, terrorisée, serrée devant lui. Après environ cinquante mètres sur la passerelle, Alno s'arrête devant une porte rouillée entrouverte.

"Que vous êtes ridicules," ricane-t-il, "comme autant d'insectes estropiés par la chaleur du soleil et ramassés par un petit garçon dans un bocal de verre. Le garçon vous tient, c'est à peine si vous vous en rendez compte, et il vous écrasera un par un comme cela lui chantera. Ah, votre belle France va changer, et pas seulement par la conquête, oh non ! De l'intérieur, eh oui ! C'est de l'intérieur qu'elle changera le plus !"

Pendant ce temps il s'est retiré petit à petit dans l'embrasure de la porte derrière lui, laissant Alya, gémissante, sur le garde-fou de la passerelle.

"Croire que vous auriez même pu m'abattre ! Mais par considération pour cette belle princesse vous ne l'avez pas fait. C'est touchant, vraiment, je suis très ému. Tenez, vous la voulez ?"

Un crépitement sourd accompagné d'un éclair rougeâtre jaillit de la porte et transperce la jeune Alya au milieu du ventre. La passerelle se brise sous la force du tir et Alya tombe aux pieds des joueurs et de son frère, bouleversé par ce qu'il vient de voir. Il prend sa soeur dans ses bras, lui demandant désespérément de lui répondre, mais elle n'a même pas eu le temps de crier, en tombant, car à la place de son ventre il ne reste qu'un trou fumant et carbonisé. L'odeur de la chair brûlée et le râlement de Rodje emplit la pièce alors que le fou rire d'Alno se perd au lointain.

Vos joueurs ont-ils écouté calmement cette description ? C'est le moment d'effectuer des jets de perte de SAN. Une réussite permet de s'en sortir indemne mais un échec signifie la perte de 1d6 points de SAN : la santé mentale du personnage est fortement ébranlée et il prendra quelques moments pour se remettre d'aplomb. Rodje, avec un échec catastrophique (00) à son jet, se trouve plongé dans la stupéfaction pendant au moins dix minutes.

Vos joueurs ont-ils tout de suite crié qu'ils poursuivaient ce maniaque ? Ils sont quitte du jet de SAN et ont sans doute déjà commencé à grimper l'escalier qui monte vers la passerelle. Mais la prise d'Alno n'est pas pour cette fois-ci.

De l'escalier tournant par où les personnages sont descendus dans la Centrale viennent quelques tirs de lance-feu qui coupent la poursuite. Une partie de la passerelle, déjà sapée par le tir d'Alno, s'effondre sous ces coups de feu et il faut à ceux qui s'y trouvent un jet en Grimper pour ne pas tomber. Quatre des espions qui surveillaient les personnages à Beaumont ont pu les filer jusqu'ici et deux de ces hommes sont armés de lances-feu. La bataille promet d'être intéressante, les espions granbretons ignorant le danger que représente un tir égaré en plein dans la Centrale.

Comme la plupart des armes des personnages sont sans doute restés dans leur villa, il est possible qu'ils soient quelque peu démunis contre ces agresseurs. Au départ, les Granbretons sont cachés derrière l'escalier, ce qui leur donne une couverture de 80 %. Les personnages, d'abord au beau milieu de la salle ou suspendus à la passerelle endommagée, se cacheront sans doute rapidement derrière la Centrale. Quelques tirs de lance-feu dans les tableaux de contrôle causeront de petites explosions d'étincelles, juste de quoi faire monter le niveau de tension. Rodje, immobile auprès du corps de sa soeur, ne risque pas d'attirer l'attention des Granbretons, mais il fournira sans doute une belle occasion pour un sauvetage de la part des personnages, sous la couverture des tirs avec le fusil laser de Haretio.







Espions Granbretons (élite)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	10	14	11	15	12

Points de Vie : 11 **SAN** : 31

Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance feu	55 %	5d6	-
Rapière	62 %	1d6+1	60%
Dague	52 %	1d4+2	50 %

Compétences : Ecouter 48 %, Voir 65 %, Pister 69 %, Eviter 58 %.

Mais tôt ou tard les personnages manqueront de munitions et les Granbretons sortiront de derrière l'escalier, assoiffé du massacre à venir. Comme le renard à la porte du poulailler, ils goûtent déjà aux délices à venir à mesure qu'ils s'approchent de leur proie.

"Un peu plus, un pas de plus..." murmure une voix dans le pénombre, du côté de l'un des tableaux de contrôles qui a échappé aux tirs. De dos, les personnages ne peuvent voir de qui il s'agit. Ils ne voient que sa blouse blanche de laborantin et sa chevelure noire.

Sans doute les Granbretons ne font-ils pas plus attention au dallage que les personnages, mais ce détail de la Centrale s'avère extrêmement important. Car, à peine les quatre espions se tiennent à l'intérieur d'un octogone sombre dans la mosaïque du dallage et qu'une lumière verte jaillit du haut de la machine, aveuglant à moitié tout le monde dans la salle. Mais ceux qui arrivent à regarder les Granbretons malgré la lumière (jet de POU x 3 %) aperçoivent une verdure dense et quelques troncs d'arbre qui pendant un instant semblent prendre racine dans l'octogone. Et puis la lumière s'éteint et la scène disparaît en même temps que les quatre Granbretons. A part le grésillement des tableaux de contrôle endommagés, plus rien ne bouge dans la Centrale.

"Les voilà partis," dit l'homme à la blouse blanche, se tournant vers les personnages. "Je pense que vous pouvez reprendre votre poursuite. Et je suppose que vous voyez bien ce qu'il vous reste à faire. La France a horriblement besoin de vous, face à une telle menace." Il a le teint pâle, presque blême, le corps fin sous son justaucorps bleu foncé, et un sourire mélancolique ou peut-être nostalgique. Les personnages se souviennent peut-être de l'avoir vu au bal.

"Je dois vous laisser, maintenant," continue-t-il, ignorant leurs questions, "mais je vous verrai bientôt, en Bretagne je pense. Au revoir." Sans hésiter il s'approche d'un autre octogone qui est soudainement illuminé de la lumière verte.

Les personnages lui ont-ils demandé son nom ? Il se tourne une dernière fois vers eux avant de disparaître, apparemment engouffré par des flammes intenses, laissant les personnages seuls avec Rodje et la Centrale.

"Je m'appelle Lord Jagged of Canaria," dit-il si l'on lui a posé la question, "mais vous pouvez m'appeler Jagged."

Auront-ils la bonne idée d'examiner les tableaux de contrôle ? Si c'est le cas ils pourront voir sur un écran une carte qui ressemble vaguement à la Normandia (jet en Cartographie). Seulement la côte est différente, et l'intérieur est entrecroisé de traits divers et de petits cercles portant des noms étranges (en ancien Français). C'est une carte de la Bretagne du Tragique Millénaire où sont indiqués en rouge les emplacements de quelques centrales transdimensionnelles et d'une Centrale principale (jet en Connaissance du Monde Ancien et en Lire Ancien Français pour découvrir ces détails).

A côté de ce tableau se trouvent quelques grandes feuilles de papier et un crayon, oubliés par Alno dans sa fuite précipitée. Les personnages peuvent faire comme lui et copier la carte qu'ils voient sur l'écran, ou encore mieux relever les détails qu'Alno a copiés sur l'une des feuilles qu'il a tenues en-dessous de celle qu'il a prise avec lui. Laissez aux joueurs le soin de découvrir ces indices : à eux de montrer qu'ils sont aussi bons détectives que guerriers.

La machine commence à dégager des bruits étranges, ce qui incitera sans doute les personnages à sortir de la Centrale au plus vite. Fort heureusement, l'explosion catastrophique que craignait Haretio n'aura pas lieu, mais les personnages doivent avoir tout lieu de croire le contraire. Désormais la poursuite d'Alno ira en s'élargissant et ne prendra fin que très loin de Mazeille.

SCENE VII : LARGUEZ LES AMARRES

Qu'ils aient pu atteindre la porte par où Alno s'est échappé et qui mène aux anciennes galeries du métro, ou qu'ils soient revenus sur leurs pas pour repasser par Beaumont, ils découvriront que le bateau d'Alno est déjà parti de Mazeille avec un bon vent dans ses voiles. Haretio a disparu à nouveau, et personne ne peut donc leur donner plus d'informations au sujet de la Matrice. Mais ils ont de bonnes raisons pour continuer la poursuite, que ce soit la revanche qui préoccupe dorénavant leur ami Rodje ou la vague menace qui pèse sur la France.

La voie de mer semble la plus rapide, vu les difficultés qui accompagnent tout déplacement de plus de quelques kilomètres en France. Il y a un uscière spanyar qui appareille pour la côte atlantique le surlendemain et les personnages ont peut-être eu le plaisir de rencontrer l'ambassadeur pendant le bal, ce qui les assurerait d'une bonne place à bord. Mais s'ils tiennent à faire une grande chevauchée au travers de l'hexagone, ce n'est certes pas impossible. Cela vous oblige seulement à remettre la suite de ce scénario à plus tard ; les dangers que présentent les différentes régions de la France (détaillé dans le supplément du même nom) occuperont sûrement au moins quelques séances de jeu.

Le tour de l'Espanyia prendra environ quatre semaines, avec deux escales dans des ports spanyars avant de se diriger vers la côte atlantique de la France. Ce voyage se passera sans incident, à moins que vous n'ayez d'autres idées. A l'occasion les personnages pourront glaner quelques bribes d'informations en parlant avec des marins dans ces ports. Un Serpent des Glaces dans les mers méridionales ne passe certes pas inaperçu.

ACTE II : AU COEUR DE LA BRETANNE

L'uscière spanyar s'arrête dans les ports de La Roche et de Nante avant de reprendre la route du sud. Il incombe aux personnages de décider de quelle manière ils poursuivront leurs recherches. En voici quelques exemples :

A LA ROCHE

Le capitaine du Lion Noir, Lovidiak Chennebrun, est rentré au port depuis peu. Autour de quelques bouteilles de porto spanyar, il racontera son dernier voyage dans la mer de Scandie. Suite aux questions des personnages il avouera sa surprise lorsqu'il a vu, au loin, un Serpent des Glaces scandin au large de la Bretanne. "Les Granbretons









les laissent rarement passer le Pont d'Argent, ils doivent poursuivre une proie de taille pour oser faire la traversée de la banquise au printemps." Il s'agit, bien sûr, du bateau d'Alno en route pour la Morbia, mais Chennebrun ne pourra ni confirmer ni démentir une telle hypothèse. Les personnages pourront louer un nörboat à La Roche, s'ils le désirent, afin de s'approcher plus directement de la forêt bretonne. Pour une description détaillée de la Roche, consultez le numéro 11 de Tatou.

A NANTE

Occupée par les Vautours, il ne fait pas bon vivre à Nante. La population semble effrayée et méfiante. A moins que les joueurs aient déjà des liens avec la résistance normande et le Prince Gérard, il vaut mieux éviter cette ville soumise. C'est tout juste si les Spanyars osent s'occuper de leur commerce parmi la dizaine de croiseurs granbretons dans le port, sous la protection théorique du traité d'Uztriz. De toute façon, personne ici n'a des informations utiles sur Alno à l'heure qu'il est. Si les personnages débarquent à Nante, il leur faudra déployer des astuces impressionnantes pour échapper aux patrouilles granbretons.

SUR LA COTE NORMANDE

Les Spanyars mettront volontiers une chaloupe à la disposition des personnages, fort heureux de s'en débarrasser avant de faire face à la surveillance granbretonne au port. Toutefois, la côte entre Nante et la forêt bretonne est assez marécageuse, ce qui rendra l'accostage difficile, sans parler des goules de mer et d'autres mutants encore moins accueillants.

Dans la partie qui suit, nous supposons que les personnages ont choisi de prendre un nörboat pour la Morbia ; dans le cas contraire, ils auront fort à faire contre les patrouilles granbretonnes et les mutants de la Normandia, avec comme seul indice la carte de la Centrale. Et puis les démons de la forêt bretonne les attendront de toutes les façons...

SCENE I : SUR LA COTE DE LA MORBIA

Le voyage le long des côtes spanyars a été bien tranquille mais la veine des personnages ne pouvait durer éternellement. Les voilà encore en haute mer, bien au large de la Bretanne, quand le temps se gâte brusquement. Le capitaine parvient à braver le pire pendant un temps, mais les coups de vent se multiplient affreusement jusqu'au moment où le bateau chavire sur les récifs. Tous se sauvent comme ils le peuvent. Faites faire des jets de POU x 5 (+50 si les personnages sont assez fous pour porter une armure à bord) : une réussite permet de sauver la plupart des biens du personnage, ce dernier s'agrippant à un débris ; un échec signifie que le personnage est rejeté sur la plage autant mort que vif, tandis qu'une catastrophe (99+) entraîne la mort du personnage. En ce cas, un marin survivant peut fournir une doublure satisfaisante.

Les premiers rayons de l'aube réveillent nos malheureux naufragés sur la plage de la Baie de Morbia. L'orage est parti aussi brusquement qu'il est arrivé et la rosée sur les longues feuilles des arbres brillent telles des perles étincelantes au cou de mille demoiselles vertes. Mais les personnages n'auront que peu de temps pour admirer cette scène paradisiaque, car le soleil du matin a aussi réveillé quelques crabes arborescents qui s'apprêtent à un petit déjeuner copieux.

Crabes Arborescents (Démons ou mutants ?)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
22	24	15	03	09	10	-

Points de Vie : 27 **Armure** : 8 points de chitine

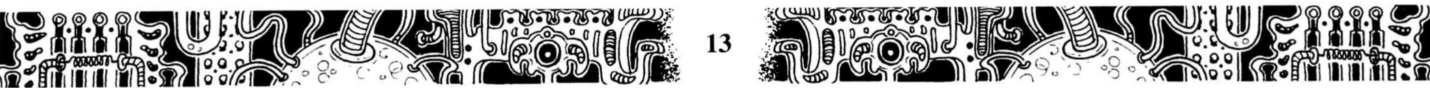
Armes	Attaque	Dégâts
Pinces x 4 à 8	40 %	1d6+1
Mandibules	spéciale	3d10

Description : Ces créatures ressemblent à un croisement entre un homard et un crabe des neiges. Chacune de leurs deux pattes antérieures est ramifiée en deux, trois ou quatre pinces qui frappent de façon indépendante. Ces pinces ne lâcheront pas prise, et si au moins trois tiennent un personnage, le crabe commencera à le manger le tour suivant.

Dès que cette menace sera écartée, les personnages remarqueront (avec un jet en Voir) trois ou quatres bateaux de pêche échoués sur le sable de l'autre côté de la baie, ainsi que quelques minces filets de fumée qui montent des foyers d'un petit village caché derrière les arbres. Le temps de se remettre de leur bain forcé et ils pourront partir pour faire le tour de la baie à pied, ou alors plonger dans la forêt dans l'espoir de trouver l'endroit indiqué sur la carte. Songeront-ils à signaler leur présence aux pêcheurs de l'autre côté ? Il vaudrait bien mieux, parce que la forêt regorge de démons assoiffés de sang humain et les pêcheurs pourraient s'avérer d'une aide précieuse si leur méfiance naturelle est surmontée.

Les personnages devront dans un premier temps trouver un moyen quelconque (feu, tirs en l'air ou autre) pour attirer leur attention ; ensuite il faudra faire preuve de beaucoup de patience puisque le premier bateau ne s'approchera que vers la mi-journée. Dans le bateau il y a un vieux "chevalier", le chef du village, Sire Yann l'impétueux.

"Oyez, étrangers," hurle-t-il dès qu'il est suffisamment près. "Que faites-vous dans notre belle Bretanne ?"





Si la réponse est qu'ils sont des naufragés qui cherchent l'hospitalité, ou encore mieux qu'ils sont des chevaliers errants et aventureux, Sire Yann les accueillera à bord de son embarcation et les ramenera au village. Dans le cas contraire, il tiendra le discours suivant :

"Allez-vous-en donc, repartez d'où vous êtes venus. Vous ne valez pas mieux que les faux Bretons qui ont accosté il y a une semaine. Allez, sortez de notre forêt sacrée, si vous le pouvez."

Sire Yann n'est pas d'humour à discuter plus longtemps s'il a décidé qu'il ne s'agit ni de pauvres victimes de la tempête ni de valeureux chevaliers. Il faudra alors que les personnages se frayent leur propre chemin à travers la forêt, coûte que coûte.

SCENE II : LE VILLAGE DES PECHEURS

L'ARRIVÉE

Le village est protégé d'une forte palissade de bois et si les personnages s'en approchent du côté de la forêt ils devront s'acquitter de la coutume de ce "château". Un jeune chevalier, le Sire Graulvn, vient les défier au combat.

"Si zêtes démons, partez, nous n'vous craignons mie. Si zêtes chevaliers, gardez-vous car j'aurai affaire à vous."

Sire Grauvln, chevalier maisnier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	13	09	09	11	08

Points de Vie : 15 **SAN** : 32

Armure : Plaques complète (1d10+2)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance montée	75 %	1d10+1+3d6	-
Epée Large	65 %	1d8+1+1d6	60 %
Bouclier	30 %	(2d6)	60 %

Compétences : Eloquence 14 %, Equilibre 35 %, Equitation 75 %.

Valeurs : Honneur, Réputation, Miséricordieux.

Armoiries : Rouge au lion d'or reposant regardant.

Certes, le Sire Graulvn est à cheval et les personnages sans doute à pied ; mais s'ils ne disent rien, ce preux chevalier n'hésitera pas à les embrocher un à un sur sa lance. S'ils font mine de se battre à plusieurs contre lui, ou pire qu'ils s'attaquent à son cheval, il leur dira qu'ils ne sont que des brigands, indignes de porter les armes d'un chevalier.

S'ils font valoir que, lui, il a l'avantage injuste d'être à cheval alors qu'eux, ils sont à pied, il descendra de son cheval pour affronter leur champion à pied. Vaincu, le Sire Graulvn leur offrira toute l'hospitalité de son Seigneur ; au cas où c'est lui qui a le dessus, il leur demandera de se rendre tous prisonniers, à moins qu'un autre veuille lui livrer le combat. Mais que ce soit en vainqueurs ou en prisonniers que les personnages entrent au village, le résultat reste le même. Ils auront des chambres sobres mais corrects.

Des servants humbles leur apporteront de l'eau fraîche et des fruits, les aideront à défaire leurs armures et à panser leurs blessures (Premiers Soins à 50 %). On les conduira, le soir venu, dans une petite chapelle et puis à la table de Sire Yann, où ils ont des places d'honneur.

ET ALORS ...

Les Bretons sont avares d'informations sur le monde extérieur, surtout lorsque cela confirme l'idée qu'ils en ont : pour eux, les autres nations sont en général des peuples déchus, corrompus, où quelques chevaliers valeureux luttent néanmoins pour préserver l'honneur et la justice. Les personnages ont sans doute quelques questions brûlantes à leur poser, dont voici quelques-unes, à titre d'exemples :

- Au sujet du bateau "scandin": Arrivé il y a une bonne semaine, ce bateau étrange est apparu dans l'embouchure de la rivière Balafé. Le frère de Sire Graulvn est parti voir ce qu'il en était, mais son cheval est revenu tout seul. Personne n'en sait davantage, mais comme le bateau n'en est jamais ressorti, il doit s'y trouver encore.

- Au sujet de la forêt : Habité par des "démons" et animé par la "magie", ils déconseillent tout voyage au travers ces vallées sombres. "Même les arbres peuvent se réveiller, et ils n'aiment pas les visiteurs plus que nos frères sauvages des collines."

- Au sujet des autres Bretons : A Brst, ils pourront trouver le Roi Arthur et sa Table Ronde. Mais un peu partout dans la forêt on risque de tomber sur les huttes de leurs "frères sauvages" qui haïssent les étrangers d'une rare passion. "Ils ne connaissent pas encore les lois de la courtoisie, et comme les étrangers sont toujours venus les tuer comme des bêtes sauvages, ils ont appris à leur rendre la monnaie de leur pièce."

- Au sujet de Merlin : "C'est lui qui nous a appris à maîtriser les démons de la forêt et qui nous a donné la Table Ronde. Et puis, sa prophétie nous a révélé notre avenir glorieux. Un jour le Roi Arthur tiendra toute la France sous sa houlette bienveillante, grâce à la vertu de nos chevaliers et à la magie puissante de Merlin."

- Au sujet de la Matrice Transdimensionnelle : Ils n'en savent rien du tout. "Est-ce un démon ? Peut-être Merlin pourrait vous aider."

LE GÉANT

Mis à part ces sujets assez anodins aux yeux des Bretons, il y une chose qui les préoccupe et dont Sire Yann parlera tôt ou tard. Depuis quelque temps, un géant qui se nourrit de leurs troupeaux et à l'occasion d'un berger malchanceux hante la région. Le chevalier le plus valeureux du village, le fils de Sire Yann, a déjà trouvé la mort face à ce monstre et ils attendent tous avec impatience l'arrivée d'un guerrier capable de l'occire.

le Géant de Morbia
Un mutant sorti des Marais de Bretanne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
33	12	40	8	11	7	2

Points de Vie : 40 **Armure** : 3 points de peau épaisse

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tronc d'arbre	45 %	5d6	35 %

Compétences : Sentir 60 %, Voir 25 %, Pister 50 %.

Maladies Mentale : Tueur Psychopathe, Mélancolie Névrotique.

Description : Ce géant malheureux est né d'une famille bretonne qu'il a tué lui même à l'âge de 8 ans (il avait déjà atteint une taille de 22). Il est couvert d'une longue chevelure rousse et il passe son temps à tuer et à pleurer sa solitude. Parer ses coups est presque inutile (réduisez les dégâts de 1d6 pour une Parade réussie), donc il vaut mieux les Eviter.







Si les personnages sont leurs prisonniers, les Bretons leur proposeront ce défi comme condition de leur libération. S'ils sont libres, Sire Yann leur priera "au nom de leur foi chrétienne et de leur serment de chevalier" de les aider. Il leur fournira des chevaux, des armes et des armures de maille s'ils le lui demandent et enverra avec eux un écuyer qui connaît le chemin qui mène à la caverne du géant. Bien sûr, les personnages peuvent préférer tendre un piège dans les pâturages du village, c'est à eux de concevoir un plan d'action.

Rien ne les empêche de partir avec les cadeaux de Sire Yann sans avoir accompli ce service, mais ce serait indigne des héros qu'ils sont. Qui plus est, Sire Yann a l'intention de les en remercier avec des amulettes de protection, les petits objets distribués par Merlin qui portent les huit flèches du chaos et qui écartent la plupart des démons de celui qui les porte. Ainsi les personnages n'auraient qu'à affronter les mutants comme les chênes anthropophages et les tribus de Bretons sauvages lors de leurs voyages au travers de la forêt bretonne.

SCENE III : DANS LA FORET BRETONNE

Après avoir quitté le village des pêcheurs, où après avoir contourné la moitié de la Baie de Morbia, les personnages auront l'occasion de retrouver le Serpent des Glaces d'Alno. Il l'a laissé à l'embouchure de la rivière Balafé, trop peu profonde pour l'accueillir. La plus grande partie de sa troupe granbretonne (toujours affublés de son déguisement scandin) y est aussi resté, mais une semaine dans la forêt bretonne n'a pas permis à ces hommes de survivre.

Quand les personnages retrouveront le bateau, il sera dans un piteux état. La coque brûlée à plusieurs endroits, les voiles déchirées par de grandes griffes et de nombreuses taches de sang témoigneront du destin des marins, ainsi que quelques armes et bouts d'armure éparpillés ça et là dans les alentours. Cependant aucune trace ne restera des marins eux-mêmes, sauf (moyennant un jet en Chercher) le contenu d'une botte restée coincée entre deux planches tordues.

Que faire ? La piste d'Alno est vieille d'au moins huit jours, ce qui rendrait tout jet en Pister aléatoire.

Suivre la carte ? Les routes qu'elle indique ont disparu depuis trois millénaires, les rivières ont changé de cours et le découpage des côtes s'est modifié sensiblement.

Suivre la rivière ? Est-ce possible que ce soit si facile?

Les personnages ne rattraperont pas Alno cette fois-ci. Il a trop d'avance, et il sera parti de la forteresse de Merlin longtemps avant leur arrivée si ce n'est pas déjà fait. Mais s'ils suivent la rivière ils trouveront quand même quelques traces de son passage, ce qui ne manquera pas de les encourager : un bouclier scandin au pied d'un chêne anthropophage, les restes d'un campement, quelques mutants tués par des tirs de lance-flammes, un couteau granbreton marqué d'une tête de renard.

Quelle que soit la route qu'ils choisissent au travers de la forêt bretonne, les personnages devront affronter un certain nombre d'obstacles. C'est au maître de jeu, de décider des rencontres. Nous ne fournissons que quelques exemples de la variété impressionnante de dangers qui existent, de la flore et de la faune mutante, aux démons invoqués par les Melnibonéens ou venus de leur propre chef, aux clans de Bretons guerriers. Employez n'importe quel démon ou mutant décrit dans les suppléments Hawkmoon et Stormbringer ou dans les pages de Tatou, ou d'en créer de toutes pièces.

La traversée de la forêt bretonne devra être autant une épreuve psychologique que physique. Les personnages seront traqués, pistés et piégés. N'oubliez pas que cette forêt a une réputation peu commune et ce pour de très bonnes raisons.

RENCONTRES DANS LA FORET BRETONNE

1) Une bande de guerriers bretons

Chef de Guerre Breton

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	16	13	12	14	14

Points de Vie : 18

Armure : Cotte de mailles renforcée (1d6+1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de Bataille	80 %	1d8+2+1d6	70 %
Epée courte	55 %	2d6+1	50 %
Hache lancée	50 %	1d8+2+1d4	-

Valeurs : Xénophobe, Férocité, Honneur.

Guerriers Bretons

Points de Vie : 16 **Armure** : Cuir (1d6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	55 %	2d6+1	45 %
Lance lancée	35 %	2d6+1d4	-
Hache de Bataille	50 %	1d8+2+1d6	40 %

2) Un Chêne Anthropophage

Apparemment semblables aux autres arbres de la forêt, ces arbres mutants se trouvent isolés au milieu d'une petite clairière de dix mètres de large puisqu'ils ont déjà mangé tout ce qui dépassait la taille d'un brin d'herbe.

Leurs racines permettent de détecter le passage d'une proie qu'ils saisissent avec leurs branches, à condition que sa TAI de dépasse pas leur FOR. Cette proie, si elle ne réussit pas à se dégager de l'étreinte (FOR contre FOR), se retrouve fourrée dans le tronc de l'arbre où elle est digérée en raison d'un Point de Vie par minute.

Chêne Anthropophage

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
25	30	32	01	05	03

Points de Vie : 50 **Armure** : 6 points d'écorce

Armes	Attaque	Dégâts
Branche x 1 à 4	25 %	Saisir

3) Un Serpent mutant (chasseur diurne)

La mutation qui rend cette espèce de serpent extrêmement dangereux est son intelligence accrue. Certes sa taille et sa rapidité ne sont pas sans conséquence, mais son intelligence ainsi que sa capacité d'imiter les cris des animaux et la parole des hommes font de lui un adversaire meurtrier. Il est passé maître dans l'art de crier au secours avec une voix aiguë de jeune femme et son poison, s'il ne tue pas au premier coup (CON x 7 % pour rester en vie), paralyse sa proie à coup sûr pendant 10 à 30 minutes. Si nécessaire il pourra même imiter une voix plus susceptible d'attirer sa proie mais il lui faudra alors réussir un jet sous POUx3.

Il n'existe aucun antidote connu au venin de ce serpent, aussi il faudra espérer que le personnage piqué soit assez robuste pour y survivre.







Serpent					
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**
15	16	16	08	10	25

Points de Vie : 20 **Armure** : 2 points d'écaille

Armes	**Attaque**	**Dégâts**
Morsure	50 %	1d6+5+poison paralysant

4) Un Corbeau de l'Enfer Bleu (démon nocturne)

Un corbeau noir, ce démon est très difficile à repérer la nuit. Il s'attaque directement à la santé mentale de sa victime en décelant (POU contre POU) ses pires craintes et cauchemars et en créant d'effroyables illusions que seule sa victime peut voir (VIR contre POU ; en cas de réussite la victime perd un nombre de points de SAN égal à la VIR). Quand il ne lui reste plus de SAN, la victime risque de mourir d'une attaque cardiaque à chaque nouveau cauchemar (POU x 5 % pour y résister). Ce démon déteste les flammes et la lumière, qui le mettront en fuite la plupart du temps. Une victime que ses camarades réussissent à calmer peut parfois regagner la moitié des points de SAN perdus (INT x 5 % ou un jet en Psychologie).

Corbeau de l'Enfer Bleu					
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**
07	08	03	15	19	16

Points de Vie : 4 **Armure** : aucune

Armes	**Attaque**	**Dégâts**
Bec	75 %	1d3+1

Compétences : Eviter 95 %, Parler Français 45 %.

Pouvoirs : Télépathie (30m) ; Folie (3d6 VIR, 30m de portée).

5) Un Chevalier du Chaos (du Royaume de Dharijor)

Ce chevalier en armure noir sur un cheval noir porte des armes noires et un bouclier noir décoré des huit flèches du chaos couleur rouge-sang. Le contact continu avec des démons (ainsi que le voyage entre les plans) l'a rendu complètement dément. Il tient toujours un discours fataliste, du genre : "Toute résistance est futile, tout combat inutile. Vos morts, ainsi que vos vies sont dénuées de toute signification." Certains jours il tue tout ce qui bouge, d'autres rien, selon la tournure de sa schizophrénie. Si vos joueurs se trouvent mal en point face à cet adversaire implacable, soufflez-leur l'idée qu'un beau discours nitzschéen pourrait le faire changer de penchant.

6) Sire Perse, un Chevalier Aventureux de la Table Ronde

Accompagné de son écuyer Arnx, Sire Perse traverse la Bretanne à la recherche de l'aventure. Il désire jouter avec tout chevalier qu'il rencontre, mais ne se bat qu'au premier sang. Il a depuis longtemps jeté son amulette du chaos, mais tous les démons ont une peur mortelle de lui, donc le résultat est le même. Si les personnage se montrent dignes et valeureux, Sire Perse voyagera un jour à leurs côtés et leur tiendra le discours suivant : "Méfiez-vous de ce Merlin, il n'est pas ce qu'il semble être. Sa magie vient du diable et il finira pas entraîner la Bretanne en enfer avec lui si personne ne s'avise à mettre fin à ses ambitions. Ses pouvoirs s'étendent jusqu'à la lisière de la forêt, mais cela ne lui suffit pas." Sire Perse sert le Bâton Runique sans le savoir et porte une épée consacrée par un prêtre-guerrier de la Loi avant que celui-ci ne disparaisse dans les donjons de Merlin.

Chevalier du Chaos						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
16	12	12	14	14	17	11

Points de Vie : 12 **SAN** : 12

Armure : Démon 30/30 (Carapace/Pts de Vie)

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Lance démon montée	80 %	1d10+1+6d6	-
Epée démon	95 %	1d8+1+1d6+CON	70 %
Bouclier démon	45 %	2d6	80 %
Morsure du cheval	66 %	1d10+2d6	-

Compétences : Equilibre 45 %, Voir 10 %, Equitation 80 %.

Maladie Mentale : Schizophrène (Grave).

Valeurs : Nihiliste, Sadique ou Complaisant.

Monture : Cheval démon **Points de Vie** : 35

Armure 15 pts d'acier.

Pouvoirs : l'Epée Vampire a 80 % de chances de drainer 1d6 points de CON si elle pénètre.

Sire Perse						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
16	18	14	11	19	13	17

Points de Vie : 20

SAN : 95

Armure : Plaques complète (1d10+2)

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Lance montée	92 %	1d10+1+3d6	-
Epée vertueuse	92 %	11+1d6	92 %
Bouclier	45 %	2d6	92 %

Compétences : Eloquence 60 %, Equilibre 75 %, Equitation 92 %.

Valeurs : Justesse, Indépendant, Goût du Danger, Brave.

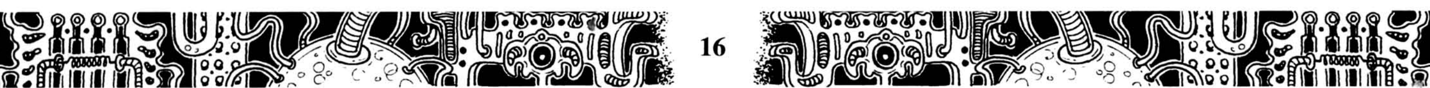
Armoiries : Blanc au trois têtes de sanglier rouges.

Note *: l'épée possède un POU de 20.*

LA FONTAINE

Il faudra aux joueurs quatre jours pour remonter la rivière jusqu'à sa source. Là, dans le crépuscule du soir, ils trouveront une fontaine enchantée, luisant d'une lumière verte maladive. Dans les hautes herbes qui l'entourent, ils découvriront les ossements et les armures des derniers gardes "scandins" qui accompagnaient Alno mais aussi une trentaine de Bretons qui les entourent.

A la différence des guerriers bretons qu'ils ont eu l'occasion de rencontrer, ceux-ci sont morts et animés par des esprits démoniaques. Leurs yeux luisent de la même lueur verte que la fontaine et leurs bouches sont remplies de dents acérés. Ils se serviront quand même de





leurs armes de préférence, mais les personnages seront certainement surpris de constater que leurs points de vie (16 chacun) ne diminuent pas ! On ne peut les tuer qu'à force de coups critiques, et sans une aide extérieure, les dépouilles mortelles des personnages finiront sans doute par rejoindre celles des Granbretons malchanceux.

Après quelques rounds de combat (le temps que les personnages se rendent compte du destin qui les attend), cette aide arrive. Avec son panache habituel, Merlin vient régler le compte de ces zombis. Sur un cheval ardent, oui, c'est cela même, entièrement composé de flammes, il sort de la forêt, lève son bâton et abat trois de ces morts-vivants à chaque coup avec des flammes qui leur explosent proprement la tête. Une fois cette pyrotechnie terminée, il descend de son cheval, qui disparaît aussitôt dans une de ses bagues, et vient s'inquiéter du sort des personnages.

"J'ai failli arriver trop tard, à ce que je vois," dit-il. "Ces démons ressuscitent chaque nuit et les Bretons évitent ce cimetière périlleux comme la peste."

Merlin a l'air amical et un peu paternaliste lorsqu'il se penche sur les blessés et leur offre des pansements "magiques" (des démons guérisseurs d'une CON de 10). Il demande aux personnages d'où ils sont venus et pourquoi, mais sans pour autant passer à l'interrogatoire puisqu'il répond, à sa façon, à autant de questions qu'il pose.

Un jet en Psychologie ne décèlera qu'une attitude de supériorité très prononcée. Merlin, ou Fizzar le Melnibonéen si vous le préférez, est passé maître dans l'art de l'escroquerie et rien moins qu'un jet critique en Psychologie ne permettra de s'apercevoir, furtivement, de l'aspect ténébreux de sa personnalité.

"Si vous voulez bien m'accompagner dans mon château," suggère-t-il, "je pense que nous y passerions plus confortablement la nuit qu'ici." Si les personnages ont l'air d'hésiter il enchaînera : "Et puis il y a un dragon qui habite ces montagnes noires. Il se réveille parfois à minuit."

Il faut que les personnages l'accompagnent dans son château. S'ils ne le font pas de leur propre gré, Merlin partira déçu et enverra une meute de démons quelques heures plus tard pour les capturer et les endormir avant de les déposer dans son château, de toute évidence "sauvés" de nouveau par ce sorcier bienveillant.

SCENE IV : DANS LE CHATEAU DE MERLIN

Humide, envahie par les moisissures et des champignons malodorants, ce château n'est pas soigneusement entretenu. Le chemin qui y mène est tortueux, à peine assez large pour un cheval, et il grimpe de façon vertigineuse sur les parois d'un pic volcanique de basalte noir. Merlin a fait tailler ce château par des démons et des gnomes peu après son arrivée sur ce plan pour travailler à l'insu de la cour du "Roi Arthur".

D'habitude il passe peu de temps ici, mais depuis qu'Alno lui a parlé de la Matrice, Merlin cherche par tous les moyens à en savoir plus. Seulement ses démons n'ont pas la moindre information à lui communiquer puisqu'ils ne connaissent que l'essence chaotique. Merlin est frustré, un état d'esprit qui ne lui plaît point.

Alno lui a parlé de ses poursuivants et lui a prié de les éliminer si jamais ils devaient se retrouver dans sa forêt. Mais Merlin n'est pas de cet avis. Il ne fait pas entièrement confiance à Alno (sans doute pour d'excellentes raisons !) et il veut conserver ces hommes qui semblent au courant du fonctionnement de la Matrice.

Dans un premier temps, Merlin cherchera à préciser l'étendue des connaissances des personnages. Ils seront invités à manger à sa table







Merlin l'Enchanteur (Fizzar le Melnibonéen)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	14	22	20	17	15

Points de Vie : 18 **SAN** : 28

Armure : Robe démon (CON de 70)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton démon	75 %	1d8+3d6	80 %
Flammes (bâton)	66 %	6d6 à 40m	-

Compétences : Naviguer 64 %, Connaisance des Poisons 55 %, Parler/Ecrire Français 70 %, Ecouter 42 %, Voir 61 %, Goûter 91 %, Eloquence 80 %, Persuader 90 %, Equitation 49 %, Passe-passe 92 %, Dissimuler 96 %, Invocation 90 %.

Maladie Mentale : Mégalomanie (Grave).

Valeurs : Trop sûr de soi, Nihiliste, Sans sentiment, Machiavélique, Ambitieux.

Description : Barbe et cheveux gris, le corps maigre et fort, "Merlin" a l'air sage et réfléchi, patient et paternel. Sa robe rouge et noir semble toujours en mouvement, même en l'absence de vent. Sa magie préférée est celle du feu qu'il soit élémentaire, comme le cheval formé des douze salamandres qui habitent l'une de ses bagues magiques, ou démoniaque, comme son bâton qui peut lancer trois flammes de 2d6 en même temps ou alors une grande boule de feu qui cause 6d6 de dégâts dans un périmètre de cinq mètres. Il possède de nombreux grimoires écrits en Haut Melnibonéen qui lui permettent d'invoquer une variété impressionnante de démons en peu de temps. S'il est en danger de mort il invoquera Darxzlgrn, un mignon de Slortar qui possède le pouvoir Téléportation. Notez que les seuls démons qui lui sont liés directement et en permanence sont son armure, son bâton, la porte de son château et le collier doré qui tient en laisse son démon portier. Cela lui permet d'en lier encore quatre pour les besoins du moment.

chaque soir et Merlin leur posera des questions discrètes mais de plus en plus spécifiques à chaque soirée. Il ne leur parlera en aucune façon ni de son origine (il prétendra sortir d'une vieille famille bretonne) ni des limites de sa magie (il dira ne jamais sortir de la Bretanne uniquement par prédilection) ni de sa prophétie (il expliquera avoir trouvé cette histoire gravée sur une pierre tombale d'un ancien roi de Bretanne). Cependant il fera tout pour mettre ses "hôtes" à l'aise. Et il promettra d'envoyer tous ses hommes à la recherche de ce "Granbreton en peau de Scandin."

Ensuite il commencera subtilement à subjuguer un ou deux des personnages en employant des démons qui contrôlent les émotions. Il choisira de préférence ceux qui semblent en savoir le plus sur la Matrice ou qui ont l'air de posséder des connaissances scientifiques considérables. Car, bien qu'il ne pratique pas la science lui-même, il reconnaît que c'est le principe dominant sur ce plan et, de surcroît, son meilleur espoir pour agrandir le terrain soumis à sa magie.

Ceux qu'il croit contrôler (que sa domination soit effectivement réussie ou non) seront invités à participer à son grand projet : la conquête de la Normandia qui doit précéder celle de la France entière. Merlin, comme tous les scélérats vraiment dignes de ce nom, a besoin de se vanter de ses crimes. Si les personnages n'ont pas encore compris la gravité de la réactivation des Centrales, c'est l'occasion.







Les personnages seront logés dans une série de chambres dans l'une des huit tours du château. Ils y trouveront tout le mobilier qu'il leur faut, lits, armoires, chaises, etc. et trois fois par jour une belle servante du nom de Grateysha (une petite blague melnibonéenne) viendra leur apporter un grand panier empli de nourriture varié et quelques cruches de vin. Si cela leur plaît, cette servante satisfera leurs désirs les plus secrets puisque tel était à l'origine sa fonction avant que Merlin ne devienne trop occupé pour de telles "bagatelles". Elle est, bien sûr, un démon ; elle n'est toutefois plus aussi soumise aux ordres de Merlin que celui-ci le croit.

Combien de jours faudra-t-il pour que la lassitude de cette prison à peine dorée s'installe ? S'ils parlent ouvertement à Merlin de leur désir de partir il prétextera d'abord sa grande solitude et sa soif de conversation ; ensuite le danger que représente la forêt et le Dragon "qui rôde à la recherche de sa pâture en ce moment même." Si nécessaire, il fera voir ce dragon à plusieurs reprises du plus haut tour du château. Son dernier recours sera rien de moins qu'une tempête de neige qui bloque tout accès ! Certes, le temps dans l'Europe de Hawkmoon est abrupt et imprévisible, mais une tempête de neige en Bretanne en juillet ?

Les personnages peuvent désirer s'échapper de leur propre chef. Mais d'une part, les fenêtres du château sont trop petites (à la limite une personne de TAI 10 pourrait s'y glisser) et ouvrent toutes au-dessus d'une chute de plus de mille mètres. D'autre part, la grande porte d'entrée est enchantée (CON : 70 ; Cuirasse : 40) et une des impressionnantes Créatures de Matik est lié par une chaîne d'or juste à l'intérieur. Ce démon, haut de cinq mètres, est d'une forme hybride, mi-vautour mi-lion. Comme les Ducs de Chaos eux-mêmes avaient peur de leurs griffes et de leur bec enchanté, il semble peu probable que de simples aventuriers puissent en venir au bout. Mais vos personnages sont sans doute pleins d'astuces, et Merlin ne passera que peu de son temps précieux à les surveiller. Se rendront-ils compte que Grateysha a reçu l'ordre de leur donner à manger tout ce qu'ils désiraient ? Et s'ils désiraient manger de la corde ? Grateysha n'a reçu l'ordre de faire un rapport sur leurs activités qu'à l'heure du dîner et cela l'amuserait beaucoup de les voir s'échapper du château. Une autre idée serait de se faire souffler les mots magiques permettant d'ouvrir la porte et de raccourcir la chaîne du lion-vautour. Laissez libre cours à l'imagination des joueurs.

De la plus haute tour il serait possible de descendre à la corde les cent et quelques mètres qui les séparent du chemin. Quelle surprise de sentir que ce qui était censé être de la neige est en fait chaud au toucher ! La fuite jusqu'en bas de la montagne et au travers de la forêt sera enivrante... le temps que cela dure.

Merlin finira par se rendre compte de l'évasion et enverra un démon à l'image de sa propre tête (haut de douze mètres) à la recherche des personnages. Lui-même montera à dos de dragon et les retrouvera inéluctablement. Sa magie est trop forte en Bretanne pour qu'ils s'échappent à pied ; ses démons sont partout. Sa colère sera à la mesure de l'audace des personnages et si quelques démons de la forêt ne suffisent pas à ramener les personnages, il invoquera Kakatal, le Seigneur élémentaire du Feu, pour les cerner de flammes mortelles.

Les personnages se retrouveront peu après enchaînés dans l'une des nombreuses cryptes du château. Ils auront mal partout et le brasero qui brûle au centre de la crypte dont dépassent quelques manches de fers rouges n'est sans doute pas pour les réjouir. Si vos personnages sont trop fiers, trop pleins de leur puissance en temps normal, c'est l'heure de leur faire découvrir les attraits de la modestie. Passez à quelques séances d'interrogation à la melnibonéenne si vous voulez. Cependant, n'oubliez pas que Merlin tient à ce que la plupart des personnages restent en vie. Et puis il y a la possibilité que l'un d'eux soit tombé sous l'emprise du sorcier, auquel cas c'est lui qui servira de bourreau.

SCENE V : L'EVASION

Cette captivité ne peut durer qu'un temps sans pousser les joueurs à la frustration absolue et aux accusations contre le maître du jeu. Rappelez-leur la réputation de la Bretanne et le fait que c'est de leur propre chef qu'ils sont entrés dans cette zone régie par les forces du Chaos. Sont-ils vraiment malheureux ? Prêts à tout, même à jurer sur le bâton runique ? Ce ne sera peut-être pas nécessaire...

Les personnages sont-ils blessés ? Il faut qu'il y en ait au moins un. Celui-ci entend le bourdonnement d'une mouche qui s'approche de sa blessure. La mouche se promène sur sa chair mise à vif et y goûte ; le personnage, enchaîné contre le mur, ne peut l'écraser. Il ne peut que la regarder, et après un petit moment de souffrances il se rend compte que la mouche le regarde à son tour. Et puis, elle lui cligne de l'oeil (!) avant de s'envoler de nouveau. La mouche s'en va dans l'ombre d'un coin, et puis l'ombre commence à se mouvoir de façon inquiétante. Ceux qui la regardent de trop près en sont quitte pour faire un jet de SAN : 2d10 points sont perdus pour un échec, 1d4 seulement pour une réussite. Libre à vous de décrire toute l'horreur de la chair en fusion qui deviendra un homme, si les joueurs n'ont pas assez de bon sens pour fermer les yeux.

L'homme, vêtu d'un justaucorps bleu foncé et d'une veste orange vive, sort de l'ombre et regarde les joueurs d'un oeil moqueur. Ils reconnaîtront sans doute celui qui les avait déjà sauvés une fois dans la salle de la Centrale à Mazeille ; Lord Jagged.

"Vous voilà dans un piteux état," dit-il avec un sourire narquois. "Franchement, j'attendais un peu plus de vous."

Après les plaintes, les excuses et les prières de la part des joueurs, Jagged pose le survêtement blanc qu'il portait dans sa main sur la manche d'un fer rouge, fait claquer ses doigts et les menottes s'ouvrent tous en même temps. Il sort de la cellule et passe devant une table où est assise Grateysha qui lisait tranquillement un petit livre à la couverture argentée.

"Ah ! Monseigneur des Sept Ténèbres," dit-elle, surprise, se levant brusquement, "que fais-tu par ici ?"

"Ne t'en occupes pas," répond-il. "Dis-moi seulement où trouver les affaires de ces messieurs."

"Les voilà," dit-elle, indiquant une autre cellule qui était vide un moment auparavant. Les personnages y trouvent toutes les choses qu'ils possédaient en entrant en Bretanne, y compris tout ce qu'ils avaient perdu en haute mer, quoique ces choses-là sentent le poisson à dix lieues à la ronde.

"Fais-les sortir d'ici avant que ce sorcier ennuyeux ne s'avise de leur départ," dit Jagged à la fille. Et puis, s'adressant aux personnages, il continue :

"Je suis quand même content de votre acharnement. Grâce à vous il reste quelques chances que nous puissions arrêter ces intrigants avant que leurs machinations ne s'accomplissent. Prenez donc vos armes et sortez rapidement d'ici. Alno Deye, cet espion granbreton, n'a pu entrer dans la Centrale principale à la lisière de la forêt bretonne puisque les ruines de Ploërmel en ont depuis longtemps interdit l'accès." Jagged saisit la carte de l'amas et indique l'un des points rouges que les personnages avaient relevés.

"Mais il a trouvé un autre endroit, là, à La Flèche." Un frisson traverse visiblement le visage de Jagged, mais il continue. "Vous descendrez là, à côté d'un petit lac et prendrez le passage marqué TM 1138. Ensuite vous suivrez les panneaux."

Jagged ne prendra pas le temps de répondre aux questions cette fois-ci non plus, se contentant d'un "Allez ! Dépêchez-vous, votre Merlin risque d'arriver d'un moment à l'autre." Les personnages







devraient commencer à fulminer, être obligé d'exécuter les ordres d'un PNJ sans comprendre pourquoi ... Mais vu le sort qui les attendait dans leur cellule... Grateysha les conduit à travers plusieurs niveaux de cachots et de couloirs sombres à l'aide d'une petite lampe métallique avant d'arriver à la porte d'entrée. Elle dit quelques mots incompréhensibles et une ombre haute de cinq mètres se retire ; un autre mot et la grande porte s'ouvre à son tour, grinçant lourdement sur ses gonds.

"Allez, faites plus vite cette fois-ci," dit-elle. "Je le distrairai comme je le pourrai. Après tout, c'était bien dommage de vous voir abîmer de la sorte." Elle a l'air vraiment navré et elle reste sur le perron pour les voir partir. Les personnages feront mieux de se hâter au lieu de la regarder trop longtemps, car après un moment l'ombre ressurgit derrière elle et l'abat d'un coup de griffe, aspergeant les alentours de sang frais. Ceux qui ont eu l'imprudence de regarder l'ombre en passant peuvent tenter un jet de SAN (1/1d8 pour une réussite/un échec) et éventuellement un autre (0/1d6) pour la mort de Grateysha.

La neige chaude a disparu, mais la montagne et la forêt sont toujours là. Les personnages auront peut-être un sentiment inquiétant de déjà-vu lorsque la tête de Merlin se lancera une fois de plus à leur poursuite. Mais cette fois-ci lorsqu'une grande créature ailée pique du nez en leur direction ils verront que ce n'est pas le dragon de Merlin (qui dort profondément après sa sortie, d'ailleurs) mais un autre type d'oiseau bien moins rare, un ornithoptère.

Au premier passage le pilote ouvre le feu sur la grosse tête de Merlin, qui explose promptement sous le tir des lances-feu jumelées. Les personnages auront l'occasion de voir sur les ailes de l'ornithoptère non pas l'enseigne d'un ordre granbreton mais une cocarde tricolore bleu-blanc-rouge ! (jet sous la moitié de la Connaissance du Monde Ancien pour savoir ce que c'est). Au deuxième passage l'ornithoptère se pose à vingt mètres des personnages et ils voient une tête grisonnante en sortir.

"Sortez vos billets et montez à bord messieurs, décollage dans deux minutes à la porte numéro un !"

"Haretio!" hurle Rodje au-dessus du vacarme que dégage l'ornithoptère. "Je ne sais pas d'où tu viens, mais tu viens à point nommé !"

Le Griffon lourdement modifié de Haretio a neuf places, y compris celle du pilote. Espérons qu'il n'y a pas plus de huit personnages dans l'équipe, car avec toutes les armes et les armures qu'ils doivent porter avec eux, c'est à peine si l'appareil arrivera à décoller.

Le Griffon modifié de Haretio Trompette

Equipage : Un pilote et jusqu'à huit passagers, dont deux qui peuvent tirer par des hublots avec leurs armes personnelles.

Armement : Deux lances-feu jumelées.

Points de Vie : 20 **Armure** : 3 points.

Autonomie de vol : 1 800+ km.

Attaque	Fuite/Poursuite	Position Avant	Altitude	Esquive
- 10 %	- 10 %	- 20 %	- 20 %	- 10 %

Note *: A part le marquage singulier et la capacité accrue de cet appareil, Haretio a fait une autre modification importante : sur toute la surface supérieure de l'ornithoptère , il est parvenu à installer de miniscules panneaux solaires qui permettent de rallonger l'autonomie de vol de façon considérable. La nuit ou les jours couverts l'autonomie est quand même limité aux 900 km habituels.*

Le Docteur Haretio Trompette de l'Académie de Mazeille

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
07	11	09	17	20	14	13

Points de Vie : 11 **SAN** : 99

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts
Poing	35 %	1d3-1d6
Fusil Laser	58 %	4d6

Compétences : Connaissance de la Mécanique 110 %, Connaisance de l'Electricité 180 %, Autres Connaissances 90 %, Eloquence 65 %, Piloter un Ornithoptère 72 %.

Valeurs : Responsabilité, Amitié, Savoir, Généreux.

Description : Petit et affaibli par l'âge, Haretio soutient son corps défaillant par la force de sa volonté. Quel âge a-t-il au juste ? Ses cheveux gris et sa barbe sel et poivre lui donnent l'air de la soixantaine. Mais ses yeux noirs et brillants ont une profondeur qui vient d'un âge beaucoup, beaucoup plus important. Son origine est l'un des mystères que les personnages pourront peut-être percer avant la fin du scénario.

Note *: Haretio est depuis longtemps un Maître des Amis du Bâton Runique et deviendra un Grand Maître juste avant sa "mort". Disparaîtra-t-il définitivement dans la salle de la Centrale ? Cela dépend de vous et des besoins du destin.*

Haretio avouera-t-il son rapport avec le Bâton Runique ? Çela dépend en partie du comportement des personnages et de l'ambiance de votre groupe. Vos joueurs préfèrent-ils avoir l'impression d'agir de leur propre chef ou au nom d'un grand principe, telle la survie de la France voire de la race humaine entière ? Si nécessaire Haretio fera un discours enivrant pour les inciter à la protection de la belle France contre les vagues dévastatrices du Chaos qui suivraient le rétablissement de la Matrice. Haretio a des connaissances très précises là-dessus, mais en dira le moins possible, tout juste ce qu'il faut pour convaincre ses jeunes alliés.

Haretio a par ailleurs apporté quatre fusils laser, ainsi que dix chargeurs supplémentaires, la totalité de son stock. Quand les personnages lui parleront de l'intervention de Jagged il paraîtra surpris, puis intrigué, et en demandera une description détaillée. Il niera l'avoir déjà vu, mais les personnages pourront sentir qu'il ne leur dit pas toute la vérité là-dessus. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il ne l'a pas vu récemment.

SCENE VI : MAITRE VAUTOUR, DANS UN ARBRE PERCHÉ

En route pour la campagne normande au sud du Mans, les personnages pourront remarquer deux armées qui se préparent. A la lisière de la forêt bretonne se réunissent les guerriers de Merlin, d'un côté des hommes et de l'autre des démons de toute description. Plus loin, au nord de Nante, se trouve la deuxième armée, constituée en grande partie par des éléments de la Légion des Vautours. Asrovak Mikosevaar ne dirige pas lui-même cette armée, il refait la tapisserie du dôme princier à Rouen.







Haretio profite de quelques nuages pour éviter la surveillance aérienne qui doit accompagner cette armée. C'est en fin d'après-midi qu'il doit se poser près de l'endroit où se trouvait jadis la ville de La Flèche. Aujourd'hui il n'y a qu'un ruisseau qui se déverse dans un petit lac entre quelques collines boisées pour marquer ce site. Mais en s'approchant les personnages pourront voir un campement granbreton au pied de l'une de ces collines, à côté de quelques grands appareils étranges. Ce sont des excavateurs mécaniques, et entre les tentes circulent quelques Blaireaux, une trentaine en tout, ainsi qu'une dizaine de Renards. Des observateurs discrets et perspicaces remarqueront trois enseignes flottant dans le vent au-dessus des tentes, celles de ces deux ordres et celle de la Légion du Vautour. Pourtant aucun Vautour n'est visible dans le campement.

"Non seulement vous avez pris deux jours de trop à creuser ce trou minable," s'élève une voix que les personnages pourront reconnaître, "mais cela fait quatre fois que vos explosions ont échoué. Commandeur Barkan, j'espère pour vous que cette fois-ci vos rongeurs incompétents auront employé suffisamment de combustible !"

"Mes Blaireaux ont exécuté les tâches qui leur incombent sous le plus bref des délais," répond une voix aiguë de la tente centrale. "Les constructions du Tragique Millénaire dépassent parfois nos capacités à les détruire et je ne saurai vous garantir que même cette fois nous puissions en venir à bout."

De la tente sortent deux officiers masqués, Alno Deye qui a quitté son déguisement scandin pour réintégrer son armure de commandeur de l'ordre du Renard et son homologue de l'ordre des Blaireaux.

"Vous n'avez pas l'air de comprendre," hurle Alno, "que je tiens ici un ordre signé de la main de l'Empereur Huon lui-même autorisant l'octroi de toutes les ressources nécessaires à l'accomplissement de cette mission. Un mot de ma part et vous serez démasqué sur le champ !"

Un jeune animal arrive en courant devant les deux Commandeurs, suivi après quelques moments de deux autres qui portent un rouleau de câble.

"Voulez-vous appuyer sur le détonateur, mon cher Commandeur ?" demande la voix aiguë du Blaireau. Une explosion terrible retentit le long de ces collines paisibles et de ces vallées verdoyantes.

Alno et ses Renards partent aussitôt pour le lieu de l'explosion et les personnages doivent prendre une décision importante. Vont-ils attaquer de front le campement ? Attendre la nuit pour inspecter le site des excavations ? Assommer quelques Blaireaux imprudents pour se travestir en soldats granbretons ? Créer une diversion avec les gros excavateurs ? Trouver une solution encore plus originale ?

Les Blaireaux seront lents à réagir lors d'une attaque et ce ne sont pas les meilleurs des guerriers granbretons. Mais dans certains arbres autour du campement une dizaine de Vautours armés de lances-feu surveillent les environs, et bien qu'ils ne soient pas les plus attentifs de guetteurs, ils risquent de poser des problèmes si les personnages ne les prennent pas en compte. Quatre Blaireaux ont la tâche désagréable de surveiller les excavations la nuit, mais les deux Renards cachés à l'intérieur du tunnel seront sans doute l'obstacle le plus difficile à surmonter.

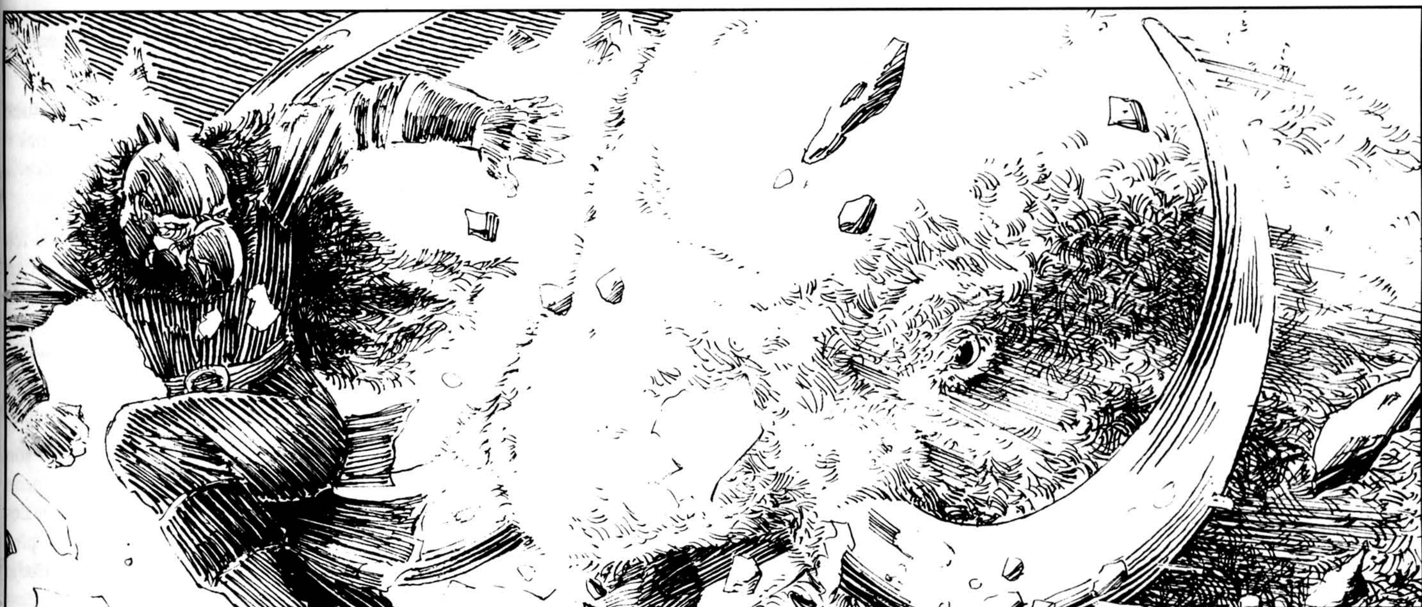
Car Alno Deye, l'espion granbreton, est bel et bien parti dans les anciennes galeries du TSTGV (le Train Sous-Terrain à Grande Vitesse) que les constructeurs de la Matrice avaient repris à leur compte au cours des 23e et 24e siècles pour relier les sites des Centrales. Même l'aide de Merlin ne suffisait pas à atteindre la Centrale principale puisque, située comme elle l'est à la lisière de la forêt bretonne, la magie du Chaos était trop faible.

Alno a néanmoins eu le temps, à la Centrale de Mazeille, de relever l'emplacement des autres Centrales de la région. Avec l'aide des documents qu'il avait laissés à Rouen il a pu localiser de façon très précise l'ancienne station TSTGV au sud-ouest de Mans. Ce n'était ensuite qu'une question de mobilisation de ressources, une tâche à laquelle les Renards sont passés maîtres.

Alno est donc parti avec une meute d'élite de Renards dans les galeries du TSTGV en direction de la Centrale principale de Ploërmel. Deux Renards sont restés à l'entrée, derrière un gros tas de ferraille, et deux autres sont quelques kilomètres plus loin à une jonction à moitié effondrée. Les quatre autres Renards sont restés avec Alno, donc les personnages ne les rencontreront que plus tard.

SCENE VII : LA MATRICE TRANSDIMENSIONNELLE

D'une façon ou d'une autre, les personnages sont parvenus à franchir les obstacles dans le camp et la galerie TSTGV. Cependant la galerie semble sans fin et ce n'est qu'au bout de trois jours de marche forcé qu'ils parviennent à franchir les 180 km qui séparent l'ancienne station de La Flèche de la Centrale de Ploërmel. Trois jours dans la pénombre perpétuelle, avec seulement les lampes de Haretio pour évi-









ter les débris et les crevasses. Trois jours dans l'attente d'une nouvelle embuscade qui n'arrive pourtant pas. Trois jours pour se poser la question de savoir ce qui risque d'arriver si Alno réussit à réactiver la Matrice. Autant dire que ce voyage est très éprouvant pour les nerfs et le maître de jeu pourra exiger des jets de SAN s'il le désire et juge nécessaire au vue des circonstances.

Blaireaux

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	11	10	13	12	11	9

Points de Vie : 11

Armure : Plaques avec heaume (1d10+2)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau de Guerre	43 %	1d6+3	42 %
Epée courte	33 %	1d6+1	32 %

Compétences : Ecouter 25 %, Voir 15 %, Conduire Excavateur 51 %.

***Note** : Si le camp est surpris la nuit, une bonne partie des Blaireaux sera sans armure. Ils porteront néanmoins leurs heaumes : donnez-leur une protection de 1d6-3 (minimum 0).*

Guerriers Vautours

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	14	10	09	14	09

Points de Vie : 17

Armure : Cuir avec heaume (1d6)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance-feu	31 %	5d6	6
Cimeterre	51 %	2d6+2	51 %
Bouclier	41 %	2d6	41 %

Compétences : Voir 20 %, Grimper 35 %, Equilibre 26 %.

***Note** : A chaque tir du haut d'un arbre faites un jet de DEX x 5 % (70 %). En cas d'échec, ils tombent et seul un jet en Equilibre leur permet d'éviter une chute de 4 mètres.*

Eclaireurs Renards (élite)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	12	10	15	12	15	11

Points de Vie : 12

Armure : Plaques avec heaume (1d10+2)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance-feu	53 %	5d6	-
Epée Large	65 %	1d8+1	60 %
Dague	50 %	1d4+2	60 %

Compétences : Ecouter 30 %, Voir 50 %, Eviter 43 %, Embuscade 53 %, Se Cacher 47 %, Mouvement Silencieux 22 %.

***Note** : Cachés derrière des débris, les premiers Renards ont une couverture de 50 % contre les tirs. Seulement un Renard sur deux est armé d'un Lance-feu.*

Après quelques jonctions dans les tunnels les personnages arrivent enfin près de leur cible. D'abord une lueur chancelante, c'est bientôt des éclats éblouissants de lumière auxquels ils font face. Sortis de la galerie, ils voient une salle trois fois plus grande que celle qu'ils avaient vu à Mazeille. Ses murs noircis et couverts de câbles montent une vingtaine de mètres avant de se recourber légèrement vers le sommet du dôme. Un vaste appareil sombre se dresse au milieu de cet espace, quinze mètres de haut et trente de large, et de son centre se dresse une colonne qui monte encore vingt mètres plus haut et qui est couronnée d'un globe multicolore incandescent.

De cette colonne partent huit passerelles étroites qui rejoignent un anneau étrange qui fait le tour de l'appareil à dix mètres de distance et douze de haut. C'est cet anneau qui attire le plus l'attention des personnages éblouis car en-dessous une sorte de rayon se dresse qui éclaire un espace au sol large de huit mètres et qui contient des visions ahurissantes. Un moment un désert au sable jaune s'étend devant eux, l'instant suivant c'est une jungle tropicale. Une ville sombre et inquiétante fait place à un marécage malodorant. Chaque image ne dure que quelques secondes, mais ils ont un air de réalité et d'épaisseur qui donne un sentiment d'angoisse à celui qui les regarde.

Ces images sont en effet des réalités alternatives, des dimensions parallèles que la Matrice a mis en contact avec la nôtre. C'est aussi une manifestation importante du Chaos, car les bornes érigées par la Loi sont ici systématiquement bafouées.

“Par la balance cosmique !” souffle Haretio en voyant cette scène. “C'est bien plus grave que je ne croyais. Il faut arrêter cet imbécile avant que des pans entiers de la France ne se mettent à errer pour l'éternité au travers de l'espace-temps comme le Pays Mystérieux !” Haretio est stupéfait et restera un long moment ébahi avant d'agir.

A l'intérieur de ce cercle travaillent Alno et son équipe. Des outils, des câbles et des circuits électroniques sont étalés partout tandis qu'Alno, avec ses connaissances limitées mais avec l'aide des manuels qu'il a récupérés un peu partout, tente de rétablir le fonctionnement de la Matrice telle qu'elle a été conçue. Si les personnages l'ont suivi rapidement, il semble encore loin d'accomplir cette tâche qui devrait exiger au moins plusieurs jours de travail acharné.

Les Renards sont préoccupés et ne remarqueront pas la présence de leurs adversaires tout de suite. L'anomalie dimensionnelle rend difficile la perception au travers (divisez les compétences par trois) et les éventuels tirs sont presque impossibles puisque neuf sur dix partiront dans l'autre dimension au lieu d'atteindre une cible au-delà de cette zone perverse. Ce serait de la folie pure d'essayer de la traverser, et ceux qui tenteraient de le faire en seront quitte pour explorer un monde parallèle aléatoire.

Comment faire ? Sans doute vos joueurs trouveront l'astuce nécessaire. Moyennant quelques ressources ne penseront-ils pas à escalader les câbles attachés aux murs de la salle pour atteindre la machine par-dessus la zone d'anomalie ?

Il se peut que quelques fortes têtes décident plutôt d'ouvrir le feu sur les Renards, ce qui ne manquerait pas de les avertir même s'il est fort difficile de les toucher. Mais puisque cette scène représente la confrontation finale avec Alno, elle mérite qu'un haut niveau de tension et de frustration s'installe chez vos joueurs, avant qu'ils ne parviennent à leurs fins. Pimentez, à votre discrétion, la confrontation des événements suivants :

- Une revanche écourtée. La haine de Rodje couve depuis son départ de Mazeille et il ne s'est pas encore vraiment remis de la perte de sa soeur. Dès qu'il aperçoit d'Alno il se mettra à marmonner des menaces exagérées et ses mouvements deviendront de plus en plus abrupts. Si les personnages sont lents à se lancer à l'action, Rodje risque de craquer. A ce moment-là il dégainera son épée et se lancera







à l'attaque, hurlant "Pour l'honneur d'Alya !" Le pauvre homme disparaîtra dans une mer houleuse qui surgit à la suite d'une plaine paisible et qui cède sa place à une forêt de pins. Le sort de Rodje préfigure celui du peuple normand si les personnages échouent définitivement.

- Un câble mal attaché. Un personnage qui grimpe aux câbles est surpris lorsque l'un d'eux se détache soudain de la paroi balançant, tel un Tarzan infortuné, le personnage en direction de la zone d'anomalie. Demandez immédiatement ce que le personnage compte faire. S'il lâche le câble, il tombe d'une hauteur de 1d20 mètres et subit les dégâts appropriés. S'il grimpe et réussit son jet il pourra atteindre la passerelle située au-dessus de l'anneau moyennant un deuxième jet en Sauter. S'il rate l'un de ces jets ou s'il hésite ou décide de tenir au câble de toutes ses forces, il se trouvera projeté au travers de la zone d'anomalie dimensionnelle. Il subira le même sort que Rodje, décrit plus haut, à moins de réussir un jet de POU x 1 %. Dans ce dernier cas il se retrouvera sain et sauf de l'autre côté de la zone avec seulement une chute de 1d4 mètres à subir avant de se retrouver face à face avec les Renards étonnés. N'oubliez pas que la compétence Culbuter permet d'échapper aux dégâts provoqués par une chute de moins de 11 mètres.

- Un visiteur inattendu. La conception de la Centrale empêche la plupart du temps la matière ou l'énergie de sortir de la zone d'anomalie. Mais de temps en temps quelques feuilles, une dizaine de litres d'eau ou des odeurs étranges arrivent de ces sphères parallèles. Il n'est pas impossible qu'un animal, un mutant, un démon ou même un homme sorte à l'improviste de l'un de ces mondes infinis. Si vos personnages ont déjà une certaine expérience des voyages entre les sphères, il serait fort amusant de voir apparaître en ce moment de crise un être ou une chose qu'ils ont déjà rencontré "ailleurs".

- L'offre d'Alno. Si Alno est averti trop tôt de la présence des personnages (par des tirs, par les cris de Rodje ou autrement) il pourra employer sa dernière astuce pour en finir avec ses poursuivants. Il s'adressera à eux et leur offrira de partager sa gloire et de devenir le maître du royaume de France de leur choix. Il éteindra pendant un moment la zone d'anomalie et invitera les personnages à venir l'aider à réparer la Centrale. Ce n'est, hélas, qu'une ruse et c'est avec le plus grand plaisir qu'il rallumera la zone alors que quelques personnages imprudents s'y trouvent, les expédiant immédiatement sous d'autres cieux.

- Le réveil de Haretio. A un moment donné, Haretio sortira de son hébétude, plein d'un savoir cosmique. Il vient d'atteindre le statut de Grand Maître des Amis du Bâton Runique. Il sait désormais exactement ce qu'il a à faire.

"Venez, mes amis," dit-il d'une voix calme et autoritaire. "Il faut mettre fin à cette intrusion du Chaos avant que l'équilibre cosmique ne soit définitivement déstabilisé. Il faut l'abattre avant qu'il ne défasse les sauvegardes que j'ai pu mettre en place il y a si longtemps."

Sans plus d'explications Haretio part d'un pas leste en direction de la zone d'anomalie. Mais au lieu de l'engouffrer, la zone se retire dans un périmètre d'une dizaine de mètres autour du nouveau Grand Maître. Les personnages pourront le suivre et ainsi traverser cette zone sans danger. Malheureusement Alno n'ignore pas ce qui est en train de se passer.

"Te revoilà, vieillard infâme, j'aurais dû t'achever une fois pour toutes à Mazeille !" Les lèvres d'Alno se tordent en un rictus méprisant. "Tiens, voici ton compte réglé !"

Un rayon grésillant de chaleur vive part du pistolet d'Alno et prend Haretio en plein dans la poitrine. Il s'écroule et les personnages n'ont qu'un instant pour sauter en avant. La zone d'anomalie dimensionnelle se rétablit aussitôt et la dépouille mortelle de Haretio disparaît dans l'immensité du Multivers.

- La mort d'Alno : A moins que les personnages ne sombrent dans l'échec total, Alno mourra. Que ce soit sous les tirs ou dans le corps-à-corps qui suivra l'entrée des personnages dans l'enceinte intérieure de la Centrale, Alno y laissera sa peau puisque, rendu complètement fou par le contact avec l'infinité du Multivers, il est désormais incapable d'imaginer d'autres solutions que la victoire absolue. Si, au bout du combat avec les quatre Renards restants les personnages n'ont pas encore réussi à trouer sa peau, le dénouement le plus satisfaisant consisterait en sa disparition à reculons dans les mondes parallèles, riant de façon irrationnelle et proférant maintes menaces exagérées contre ceux qui lui font face.

Influence de la Zone d'Anomalie Dimensionnelle

La vacillation perpétuelle des sphères du Multivers n'a rien de rassurant mais elle exerce, malgré l'inquiétude qu'elle inspire, une attraction morbide qui risque d'entraîner les faibles d'esprit dans la folie. Concrètement, il faut à chaque personnage qui ne détourne pas immédiatement son regard de ce phénomène néfaste un jet réussi de INT x 5% pour ne pas subir son influence. Dans le cas d'un échec il faut immédiatement tester la SAN du personnage, avec une perte de 1d8+1 points pour un échec et 1d3 points même si ce test est réussi. Le malheureux est fasciné par le défilé de mondes exotiques et il faudra une initiative de la part de ses compagnons pour le pousser à l'action. Ces jets sont à renouveler tous les cinq minutes.

SCENE VIII : UN DÉPART PRÉCIPITÉ

"Eh bien," leur dit une voix maintenant familière, "voilà une victoire fracassante. Je vous en félicite de tout mon coeur. Bravo !"

La zone d'anomalie s'éteint et il ne reste dans la salle de la Centrale que le ronronnement sourd de l'appareil, la lumière verdâtre des tableaux de contrôle et les personnages survivants en face d'une grande chaise d'où s'élève la voix de Jagged. La chaise tourne sur son axe pour laisser apparaître la forme maigre et élancée de cet homme mystérieux, habillé de sa blouse blanche de laborantin, qui applaudit narquoisement avec son air habituel de commisération facétieuse.

"Vous avez bien réussi cette partie," continue-t-il, "mais je crains que le plus difficile reste à faire. Parce que, fort malheureusement, ce petit homme est parvenu à dérégler le tissu de l'espace-temps qui entoure ce qui reste de la Matrice et en l'absence d'une intervention énergique nous risquons de voir apparaître d'autres anomalies de plus en plus importantes au cours des prochains jours. Déjà le terrain soumis à la magie de Merlin s'est agrandi de plus de sept cent mille kilomètres carrés.

"Tout cela, c'est en raison du travail qu'a pu accomplir ce Granbreton écervelé avant votre arrivée fortuite. Quelque chose dans ses manipulations a eu des répercussions sur la stabilité mentale du créateur de la Matrice, un certain Docteur Heidegger du 24e siècle. Maintenant ce pauvre homme est en train d'enrayer sa belle invention de façon catastrophique et vous êtes les seuls à pouvoir mettre fin à sa manie destructrice."

La plupart de l'histoire que Jagged raconte est complètement fausse. Et son sens du mot "maintenant" est pour le moins relatif. La seule chose qui est certaine, c'est que toute sa déception a un sens bien précis : d'accomplir par le truchement des personnages ce qu'il ne peut faire lui-même.

Jagged cherche depuis fort longtemps à perfectionner sa maîtrise des conjonctures du multivers et la Matrice représente son meilleur espoir d'atteindre ce but. Il s'est servi d'Alno, de "Merlin", du









Docteur Heidegger au 24e siècle et de quelques autres pour parvenir à ses fins, mais chaque fois ses tentatives se sont soldées par un échec. Maintenant, ce sont les personnages qui sont devenus ses cobayes préférés. C'est à eux de faire preuve d'une perspicacité sans pareille, ou alors d'accomplir aveuglément les projets de Jagged.

Le bon Jagged laisse ici une pause dans sa narration, le temps que les personnages expriment leur accord ou leur désaccord avec lui. Dans le cas où ils refusent ouvertement de coopérer davantage, il exprimera ses regrets et leur dira au revoir. Cependant, Jagged se montrera quelque peu rancunier lorsque les personnages traverseront de nouveau la zone d'anomalie en la rallumant et en les renvoyant tous dans un monde extrêmement inhospitalier (au choix du maître du jeu). C'est sans doute la fin de l'histoire, mais les joueurs pourront néanmoins se féliciter de leur héroïsme jusqu'au bout.

Dans le cas où leur refus s'exprime de façon plus spectaculaire, par exemple en tirant sur leur "patron" à bout portant avec des lances-feu, Jagged se servira d'un de ses anneaux de pouvoir et disparaîtra laissant derrière lui la carcasse fumante de sa chaise. Les personnages pourront partir de la salle sans entraves, et éventuellement rentrer chez eux s'ils le veulent. Mais ils auront échoué, avec les conséquences décrites à la fin de ce scénario.

Enfin, dans le cas où les personnages expriment leur accord avec Jagged, que cet accord soit réel ou feint, celui-ci les renverra au 24e siècle. Les aventures qu'ils y vivront leur permettront de trancher dans le destin de la France.

"Je compte sur vous pour arrêter ce pauvre homme détraqué," explique Jagged avant de les renvoyer dans le passé. "Mais faites attention de ne parler à personne au sujet de son futur car l'effet Morphail vous arracherait sûrement du 24e siècle et vous déposerait nul ne sait où. Bonne chance et n'oubliez pas de vous accrocher les uns aux autres."

Les personnages sont happés par un éclat de lumière verdâtre et la salle de la Centrale semble tomber dans un abîme de noirceur absolue. Entendent-ils en partant un ricanement cruel qui emplit la salle, ou n'est-ce que le hurlement atroce des lois de la nature violées par cet appareil infernal ?

ACTE III : AU 24E SIECLE

L'Europe est un amas de ruines. Quelques foyers épars de culture résistent à l'effritement du temps mais la plupart des populations, décimées à plusieurs reprises par les armes nucléaires, chimiques et biologiques, sont réduites à néant et survivent, entourées des vestiges de leur gloire passée.

Mais nos voyageurs ne verront probablement jamais ces paysages dévastés et désolants. Ils arriveront dans une belle "maison" qui fait partie de l'Institut Titan, à 2 500 mètres sous le sol de l'hexagone. La totalité de leur mission sera accomplie dans cette ville souterraine et dans les diverses Centrales qui se trouvent elles aussi à quelques centaines de mètres sous terre. L'enjeu de cette mission est très important : mettront-ils fin aux sabordages du Docteur Heidegger ou l'aideront-ils à parfaire son travail ingrat ?

SCENE I : UN NOUVEAU DÉPART

Les personnages se sentiront déchirés, bousculés et écrasés tous cela même temps, mais ils arriveront sains et saufs dans une maison luxueuse, emplie d'appareils étranges. Après avoir vérifié qu'ils sont bien seuls, ils s'intéresseront sans doute aux appareils qui leur réservent plus d'une surprise. C'est une opportunité pour le défoulement général après tant de situations meurtrières. A mesure qu'ils découvrent les merveilles de la maison en appuyant aveuglément sur des boutons vous pourrez déclencher des petites catastrophes dûs par exemple à une surproduction de milk-shakes, à la cuisson démesurée de quelques repas instantanés ou encore à l'apparition de quelques robots inquiétants qui risquent de provoquer les instincts destructeurs des personnages et tout simplement en route pour leurs tâches anodines de ménage.

Un autre détail qui risque de les intéresser concerne les fenêtres. Chaque pièce semble entourée d'un paysage paisible, mais l'oeil averti (INT x 3 % ou sur demande exprès du personnage) remarquera que non seulement ces paysages ne sont pas tous les mêmes, mais quelques-unes de ces "fenêtres" devraient donner sur d'autres pièces de la maison en respectant les lois de la géométrie. A côté de chacune se trouve un mécanisme qui semble à première vue régler l'ouverture, mais en fait il s'agit d'une sorte de télé à trois dimensions. Le paysage changera radicalement à la moindre manipulation des contrôles.

Après un temps passé à admirer ces nouveautés, ils entendent une sonnerie suivie de l'ouverture d'une porte qu'ils n'avaient pas vue auparavant. C'est Jagged de nouveau, habillé du costume extravagant qu'il portait au bal. Il cache mal sa surprise en voyant les personnages, libre à eux d'en tirer leurs propres conclusions.

"Vous !" s'exclame-t-il, "et votre ami Alno, il n'est pas venu ? Ah... j'ai compris, il a dû vous envoyer accomplir la mission à sa place. C'est cela, n'est-ce pas ?"

Les personnages ne démentiront sans doute pas cette supposition. Jagged leur demandera d'enlever ces armes et ces armures ridicules, de se rhabiller avec les vêtements d'époque mis à leur disposition et de venir s'asseoir dans le salon. Pendant ce temps Jagged se rhabille aussi, dans une autre chambre, mettant un justaucorps bleu foncé, une veste orange vive et prenant sur son bras un vêtement blanc dont les personnages ont de bonnes chances de se souvenir.







"Cela fait au moins deux ans que j'ai l'évidence en face de moi, mais je n'osais pas l'admettre. Comment pouvais-je croire que dix années de recherche étaient allées à l'encontre de tout ce que représente notre cher Institut ? Comment imaginer que c'était donc moi qui avais condamné la France avec la technologie qui était censé la sauver ? Comment ai-je pu être aveugle à ce point ?"

"Mon orgueil m'a fait croire que l'innovation venait de mes propres recherches, mais maintenant j'y vois plus clair. Ce saut extraordinaire, des anomalies mineures de tout au plus mille mètres carrés à l'échelle de la Matrice qui englobe la totalité du pays, cela ne pouvait être uniquement le fruit de mes travaux."

"Jared a dû ramener quelque chose d'un autre monde, quelque chose qui a perverti notre beau projet. Malgré sa dévotion apparente, c'est lui désormais qui contrôle la Matrice et au moindre geste il enclenchera une modulation catastrophique. Je n'ose pas le dénoncer, c'est allé trop loin."

"Mais je ne saurai me fermer les yeux. Il y a quelque chose qu'il prépare, quelque chose d'affreux et je dois y mettre fin. Qui me comprendrait ? Au moment même où notre travail de trois siècles s'achève, je leur dirais de le détruire ? Mais l'enjeu est plus grand que moi, plus grand que nous. Si je n'agis pas ce sera le plus grand crime de toute l'histoire de l'humanité. Je n'ai qu'un souhait : même si les générations futures ne me comprennent pas, qu'ils puissent au moins me condamner en paix, grâce à ce que je vais faire."

- Extrait des Annales du Docteur Charles Heidegger de l'Institut Titan, préservées à l'Académie d'Histoire de Parye.

"Vous avez fait bonne route à travers la France ?" demande-t-il une fois que tout le monde s'est réuni dans le salon, sans vraiment s'occuper de leur réponse. "Je le pense puisque vous avez apparemment rattrapé votre collègue. Mais assez de baratin, vous avez une mission délicate à accomplir et moi, je vous ai apporté les informations dont vous aurez besoin. Prenez cette boîte et asseyez-vous pour la présentation."

Jagged appuie sur un bouton à côté d'une fenêtre, les lustres du salon s'éteignent et le paysage disparaît. A sa place apparaît un homme d'une trentaine d'années qui travaille dans un laboratoire entouré de plusieurs assistants. L'image suit les déplacements divers de l'homme et après un temps on entend une voix off qui commente la scène, encore celle de Jagged.

"Voici le Docteur Charles Heidegger, le physicien brillant qui a apporté le dernier coup de pouce qui manquait au projet de l'Institut Titan. Aujourd'hui, pour les raisons que l'on sait, il a décidé de saborder ce grand projet auquel il a pourtant consacré la totalité de sa vie professionnelle." L'image change et l'on voit un petit homme roux et rondelet qui travaille sur une console derrière un bureau.

"Voici le Major Bernd Valdome, chef de sécurité pour la Matrice. Il ne soupçonne pas ce que trame le Docteur Heidegger et serait hostile à toute information allant dans le sens d'une inculpation de ce dernier. Il détient pourtant les clés du système de surveillance qui permettraient de retrouver rapidement le Docteur." L'image change de nouveau et l'on voit un autre laboratoire où travaille une belle femme dans la quarantaine.

"Voici le Docteur Jeanyn Milikian, la maîtresse du Docteur Heidegger. S'il y a une personne dans la cité qui sait où se trouve son amant, c'est Milikian. Elle aussi a investi toute sa carrière dans la réalisation du projet et il semble peu probable qu'elle soit au courant des nouvelles intentions de Heidegger." Le laboratoire disparaît et la grande salle de la Centrale principale prend sa place. Une centaine de techniciens s'affairent autour de l'appareil et parmi eux se trouvent Heidegger, Milikian et... Jagged. Un jet critique en Voir est nécessaire pour s'en apercevoir tout de suite, mais si personne ne le réussit ils s'en rappelleront sûrement plus tard.

"Votre mission est de sauvegarder plus de trois siècles de travail acharné, fait par les esprits les plus brillants de l'Europe, du sabordage ourdi par le Docteur Heidegger. Trouvez-le et abattez-le avant qu'il puisse mettre son intrigue à exécution. Comme on vous a sans doute prévenus, si l'un d'entre vous en vient à parler de l'avenir l'effet Morphail ne tardera pas à se manifester et vous serez aspirés par un tourbillon du Chaos primordial et déposés au gré des reflux imprévisibles du Multivers."

Le paysage de tout à l'heure se rétablit et les lustres se rallument. Un mince filet de fumée s'échappe du rebord de la "fenêtre" et un esprit curieux pourra vérifier que le disque vient de s'auto-détruire. Jagged ne s'y trouve plus, étant sans doute sorti au début de l'émission, et les personnages sont de nouveaux seuls pour assumer le poids de leur destin.

Deux choix principaux sont possibles. Ou bien ils ont gobé tout ce que Jagged leur a dit et ils sont prêts à jouer les parfaits assassins sans trop poser de questions. Ou bien ils s'en méfient comme de la peste et veulent arracher à tout prix les véritables réponses aux questions qu'ils se posent. Si ce sont de dignes successeurs de Holmes comme on est en droit d'espérer, c'est cette deuxième voie qui se dessine devant les personnages.

La boîte que Jagged leur a laissée contient plusieurs objets fort utiles. D'abord, il y a trois pistolets à aiguilles qui possèdent assez d'aiguilles explosives et de dioxyde de carbone pour 20+1d100 tirs. Ils infligent 1d10 points de dégâts avec une portée de 60 mètres et sont parfaitement silencieux. Ensuite il y a deux tubes transparents contenant chacun huit pilules mortelles.

Dissoutes dans n'importe quel liquide ils entraînent une mort par arrêt cardiaque après 1d6 minutes (CON x 1 % pour y résister) et sont quasiment imperceptibles. Les personnages trouveront aussi plusieurs cartes d'identité correspondant à des savants, des reporters et des soldats qui travaillent dans l'Institut. Au premier abord ils peuvent se demander à quoi servent ces cartes puisqu'elles portent toutes des photos tri-D qui ne ressemblent point aux personnages, en plus des détails tels que l'adresse et le numéro de vid-phone des titulaires.

Finalement il y a une boîte étrange avec une ouverture dont la forme semblerait épouser les courbes d'un visage humain. C'est un appareil à modelage esthétique qui fonctionne de façon automatique : il analyse minutieusement le visage du premier sujet qui s'y penche, modifie le deuxième pour lui ressembler jusqu'au dernier trait et ainsi de suite.

Le premier personnage à l'essayer ne remarquera qu'un léger picotement, mais le deuxième sera surpris de la transformation immédiate. Le nouveau visage durera 24+1d10 heures avant de se dissoudre en une pâte visqueuse et la seule façon de l'ôter avant ce délai est de subir une autre transformation. Les cheveux ne sont pas affectés par cet appareil, mais la plupart des "maisons" dans l'Institut Titan possèdent un appareil permettant de changer en une heure tous les aspects d'une chevelure, donc personne ne sera surpris de ce détail.

Aucune indication de mode d'emploi n'accompagne ces objets insolites, ce qui peut rendre intéressant le début de cette mission. Mais parions que les personnages ont suffisamment de ressources pour se débrouiller et passons à la suite.







SCENE II : A L'AFFUT DANS L'INSTITUT

L'Institut Titan compte une vingtaine d'étages souterrains entre 2 300 et 2 700 mètres en-dessous de ce qui reste de la vallée de la Loire. Son centre est occupé par les laboratoires, les bureaux, les magasins et les divers services qui satisfont aux besoins de sa population d'environ 50 000 personnes. Sa périphérie est divisée entre les zones d'habitation, les zones de culture et les entrepôts. Les liaisons sont assurées par un réseau automatisé de "voitures" robotiques qui atteignent en quelques minutes leur destination programmée. Il suffit d'en donner l'adresse, ou alors de choisir sa destination à l'aide du plan virtuel contenu dans chaque voiture.

Néanmoins, les habitants de l'Institut ne sont pas tous heureux. Depuis trois cents ans aucun n'est remonté à la surface et malgré la qualité étonnante des "fenêtres" tri-D, certains rêvent de respirer l'air libre de "là-haut". Les naissances sont strictement contrôlées aussi, surtout en raison du faible taux de mortalité. Et bien qu'une population de 50 000 puisse sembler énorme à certains, d'autres trouvent leurs horizons bien trop petits.

Les divers lieux que contient l'Institut ressemblent plus ou moins à ceux que vous trouverez dans n'importe quelle grande ville du 20e siècle. Ils sont seulement un peu mieux organisés, un peu plus automatisés. Les aliments sont assez ressemblants, excepté l'absence de viande. Nous vous laissons donc le soin de détailler ces lieux et les personnes qui s'y trouvent à votre fantaisie. A la périphérie du niveau central se trouve une gare TSTGV.

A l'origine conçue pour relier l'Institut à la surface, cette gare est resté abandonnée pendant de nombreuses années. Aujourd'hui elle a retrouvé une fonction importante avec une dizaine d'équipes de techniciens et d'ingénieurs qui partent vers les Centrales construites le long du réseau ou en reviennent. Les chercheurs visitent rarement ces sites éloignées, mais depuis une semaine le Docteur Heidegger est parti soi-disant pour une tournée d'inspection des travaux de mise au point. Si les personnages désirent le rejoindre, ils devront obligatoirement emprunter l'un des trains TSTGV stationnés en gare.

Comme les taxis, les trains n'ont besoin que de l'adresse de la destination, l'ordinateur central du réseau s'occupe de la conduite. Mais plus importants que les aspects physiques de l'Institut seront les indices recueillis auprès des personnes mêlées de près aux travaux du Docteur Heidegger. Il incombe donc à nos voyageurs de trouver le moyen d'extraire ces informations de la façon qui leur convient.







LE MAJOR VALDOME

54 ans, 1,61 m, 105kg

Valdome est un fanatique de l'organisation. Ses sous-officiers sont bien dressés, son réseau de communication exemplaire et ses fichiers complets. Aucun aspect du projet de la Matrice n'échappe à sa surveillance, du moins à ce qu'il le sache.

Deux détails lui manquent cependant: le rôle de Jared dans les innovations apportées par Heidegger au projet il y a dix ans et le détail des actions de ce dernier pendant sa tournée d'inspection. Son réseau indique pourtant l'endroit exact où se trouve le bon docteur à chaque instant et il lui est possible de le surveiller sur circuit tri-D, bien qu'il ne songerait jamais à le faire.

Si les personnages prétextent une raison valable et importante de rejoindre Heidegger rapidement, Valdome leur donnera ses coordonnés sans arrière-pensée. Mais si au contraire ils lui posent des questions embarrassantes les soupçons du Major seront éveillés et les personnages peuvent compter sur une surveillance soutenue de leurs propres déplacements.

Jusqu'alors sa seule préoccupation consistait en la surveillance du seul révolutionnaire de l'Institut, Jean-Louisa Althussaire. Si Valdome entend parler d'un complot qui vise la destruction de la Matrice, c'est Althussaire qu'il soupçonnera du premier coup.

LE DOCTEUR MILIKIAN

42 ans, 1,72 m , 68kg

Milikian est un chercheur efficace et minutieux. Elle sait que quelque chose préoccupait beaucoup Heidegger depuis des mois, mais elle n'a que des soupçons assez vagues. Elle a quand même fait un lien entre ces préoccupations et Jared, l'assistant principal de Heidegger. Elle suppose que Jared a peut-être détourné une partie des fonctions de la Matrice pour une raison quelconque et que son ami Charles cherche à le prouver avec les informations ramassées pendant cette tournée d'inspection. Ses soupçons, bien qu'assez justes, sont beaucoup trop modestes.

Interpellée au sujet de Heidegger, elle ne fera part de ses idées vagues qu'à quelqu'un qui lui inspire confiance ou qui réussit à la convaincre que la vie de Charles est en danger imminent. Au sujet de Jared elle sait seulement qu'il travaille avec Heidegger depuis ses innovations d'il y a dix ans et que c'est grâce à cela que la Matrice est presque opérationnelle. Enfin l'Institut pourra remplir le rôle qui lui était destiné, la protection de la France. Fort heureusement pour son équilibre mental elle ignore, comme tous les habitants de l'Institut, que le bouclier que la Matrice est censée représenter vient deux cent cinquante ans trop tard pour sauver sa chère patrie.

Milikian connaît bien Althussaire, le philosophe de Harry's Bar and Grill, du fait qu'il était marié à sa soeur jusqu'à la mort accidentelle de celle-ci. Depuis ce temps son beau-frère ne cesse de parler de la futilité du projet et Milikian se demande s'il n'y a pas un rapport avec les actions de Jared. Si les personnages sont convaincants, Milikian pourra les accompagner dans la recherche de Heidegger, ce qui faciliterait l'accès au réseau TSTGV. Mais elle posera beaucoup de questions et pourra se rendre embarrassante si les réponses ne lui conviennent pas.

JEAN-LOUISA ALTHUSSAIRE

33 ans, 1m82, 98kg

Althussaire est un ancien professeur de philosophie et de lettres à la faculté de l'Institut. Il a été interdit d'enseignement il y a quatre ans en raison de ses "opinions incorrectes" sur la futilité du projet et la nécessité d'un retour à la surface. Il travaille désormais comme barman à Harry's et continue de parler de ses idées à qui veut l'entendre. Heidegger est presque le seul qu'il a réussi à persuader, en raison des conjectures que le docteur avait déjà commencé à formuler au sujet de son assistant Jared.

Althussaire est le seul qui sait ce que Heidegger est parti faire pendant sa "tournée" et il attend le retour de celui-ci pour se lancer dans une course désespérée vers la surface accompagné de quelques jeunes femmes susceptibles de croire à ses prophéties. Si les joueurs éveillent les soupçons de Valdome, Althussaire risque de passer sous l'interrogatoire et de tout révéler, ce qui mettrait tous les effectifs de la sécurité aux trousses de Heidegger.

CARLIN JARED

40 ans, 1m90, 85kg.

Une seule rencontre avec cet être fugace sera possible, et ce seulement s'il n'est pas averti préalablement de l'enquête des personnages. Ils seront par ailleurs surpris qu'apparemment Jared ne les connaît pas du tout et ne semble rien savoir au sujet de leur "mission".

A partir de cette première rencontre, ils pourront en entendre parler, le regarder sur les moniteurs tri-D, même le voir de loin parmi une foule de chercheurs, d'étudiants ou d'assistants de laboratoire, mais à chaque fois qu'ils essayeront de s'en approcher ce "Jared" s'esquivera habilement. Cela arrivera malgré le soin qu'ils aient pu prendre avec leurs déguisements car Jared sentira au premier regard qu'il s'agit de voyageurs temporels comme lui et il se servira discrètement de ses anneaux d'énergie, s'il le faut, pour éviter tout contact.

Il s'agit, bien sûr, de Lord Jagged, mais "avant" sa rencontre avec les personnages. Pour l'instant il croit fermement dans le caractère inéluctable de l'effet Morphail qui est censé protéger l'espace-temps des paradoxes temporels. Et comme son expérience avec la Matrice n'est pas encore achevé, il n'ose pas compromettre sa présence précaire sur ce plan. Certes, c'est lui qui a fait découvrir au Docteur Heidegger le principe de l'anomalie extensible qui a rendu possible la réalisation de la Matrice.

Cette première entorse à l'effet Morphail le laisse songeur. Ce n'est que plus tard, après l'échec de son expérience sur la Matrice, qu'il essayera de repousser les limites du possible. Pour l'instant il est préoccupé de la réussite de ce projet et à moins d'être averti par l'indiscrétion des personnages, il n'affrontera le Docteur que lors du cataclysme final.

LE DOCTEUR CHARLES HEIDEGGER

38 ans, 1m75, 81kg

Heidegger ne se rend compte de sa folie que depuis relativement peu de temps. Le Docteur comprit un beau jour que la capacité de la Matrice pour contrôler l'intensité de la modulation transdimensionnelle ainsi que la localisation de l'anomalie dépassait les besoins de la simple protection. Il comprit enfin le rôle de son assistant dans la conception et l'emploi de la Matrice et décida d'y mettre fin de la seule façon qui soit égale à l'ampleur du projet : par le sabordage intégrale des trois cent et quelques Centrales qui sillonnent la France.

S'ils arrivent à lui parler face à face les personnages auront l'impression de reconnaître sa voix même si son visage ne leur rappelle rien. Mais cela ne restera qu'une impression parmi maintes autres. Sauront-ils percer son mystère ? Le prévenir de sa mort future aux mains d'Alno ? Ce serait peut-être trop espérer...

Quand les personnages parviennent à le rejoindre il est dans une Centrale quelque part en France, ayant décidé d'abréger sa tournée de sabordage et de mettre le feu au poudre avant que Jared ne le découvre. C'est dans cette salle que le destin de la France sera décidé.







SCENE III : UN DÉNOUEMENT EN FORME DE CATASTROPHE

Si les personnages se sont débrouillés pour être présents pendant cette scène finale ils trouveront la salle de la Centrale, semblable à celle de Mazeille, bourdonnante d'activité. Une douzaine de techniciens s'affairent un peu partout et Heidegger est penché sur un tableau de contrôle face à l'entrée. Les évenements qui suivent dépendent des résultats de la conduite des personnages. Ces descriptions sont données à titre d'exemples, à vous de les modifier de la façon qui convienne à votre situation particulière.

Supposons qu'ils sont venus assassiner le bon Docteur en fidèles sous-fifres de Jagged. Useront-ils de la force pour le tuer à distance, ou de la ruse pour lui faire boire un cocktail mortel ? Dans l'un et l'autre cas le destin intervient et leur tir se dévie de quelques centimètres pour s'implanter dans les circuits fragiles, ou alors le verre contenant le poison mortel se déverse sur le tableau de contrôle et la Centrale où se trouve le Docteur commence à se désagréger. Des panneaux prennent feu, les techniciens courent, affolés, pour les éteindre, mais rien ne s'y fait. Le Docteur esquive les coups des personnages, si besoin est en se servant d'un technicien malchanceux comme bouclier vivant. Il arrive devant un tableau encore en état de marche, tape quelques codes et les trois quarts de la Matrice explosent en même temps, l'aspirant dans un tourbillon dimensionnel en même temps que ses assassins.

Espérons qu'au contraire ils ont compris la perfidie de Jagged et qu'ils ont résolu d'informer sinon d'aider le bon Docteur. S'ils ont été très discrets, Heidegger ira sous leur protection saborder encore quelques-unes des Centrales avant que Jared ne s'en rende compte. Ils finissent dans la salle de la Centrale principale (toujours au 24e siècle), sous les tirs des hommes du Major Valdome, face à face avec un Jared enragé alors que Heidegger déclenche la destruction de la Matrice. Tout le monde est entraîné dans le tourbillon et la Centrale principale, bien qu'elle échappe à la destruction totale, est lourdement endommagée. La mission des personnages s'achève ainsi par une réussite totale dont ils auront tout droit de se féliciter... si jamais ils se retrouvent au travers les dimensions.

S'ils ont été moins discrets, il y a fort à parier que leurs poursuivants les rattrappent bien plus tôt. Heidegger arrivera quand même à déclencher la destruction de la Matrice, mais cette destruction sera moins complète.

Et si les personnages ne sont même pas arrivés au 24e siècle ? Jagged n'ose pas (ou ne veut pas) intervenir sans ses assassins. Tout se déroulera alors comme l'histoire l'indique : Jared découvre le sabordage de Heidegger, lance les forces de sécurité à sa poursuite et le Docteur déclenche la destruction précipitée et donc incomplète de la Matrice.

Deux autres possibilités existent, presque trop monstrueuses pour les décrire. Qu'est-ce qui arrive si les personnages se montrent des assassins exemplaires et tuent le Docteur avant qu'il puissent détruire la Matrice ? Ou s'ils n'ont pas réussi à éliminer Alno, qui est envoyé (comme Jagged l'avait initialement prévu) éliminer Heidegger de cette façon ? Bien que le corps du Docteur disparaisse mystérieusement, la destruction n'est jamais déclenchée. La Matrice reste presque intacte, Jagged s'arrange pour faire sauter l'Institut Titan avec la totalité de sa population, et vers le 53e siècle il entame ses expériences. Avec la France comme laboratoire il s'amuse à confondre et entremêler les sphères du Multivers à des fins connues de lui seul. Si vous avez toujours eu envie d'introduire le Chaos à l'état brut dans le monde de Hawkmoon, voilà vos rêves réalisés. Mais ce sera plutôt les pires cauchemars des pauvres gens qui sont obligées d'y vivre, aussi courte que soit la durée de leurs souffrances.



SCENE IV : LE 24E SIECLE S'ACHEVE

La Matrice détruite à jamais et leurs sources d'énergie parties du même coup, les habitants de l'Institut se révoltent contre ceux qui prétendraient suivre encore les principes des fondateurs de la cité. Avec Althussaire à leur tête ils quittent à jamais leur vie antérieure pour les horizons ensoleillés de la France. Bien que profondément ébranlés par ce qu'ils trouvent à la surface, ils finissent par accepter la réalité de leur situation et s'efforcent de redonner aux survivants dévastés qu'ils y trouvent quelques miettes d'espoir en une vie meilleure.

SCENE V : RETOUR VERS LE FUTUR

Le tourbillon dans le megaflux se dissipe aussi vite qu'il est venu et les personnages se retrouvent plongés jusqu'au cou dans les eaux noirâtres et nauséabondes du Marais de Bretanne, à la frontière du Pays Mystérieux. Après un ou deux jours de marche et de nage à travers ce bourbier ils arrivent à Tourvelle sur le Loir et ils pourront recommencer leurs petites vies. Leur aventure a peut-être pris fin, à moins d'avoir échoué quelque part le long du chemin.

Le tourbillon les a séparés du Docteur Heidegger, qui a atterri trente ans plus tôt et cinq cents kilomètres plus loin. Il a accepté son destin avec fatalité et commencé une carrière dans l'Académie de Mazeille, quitte à devenir un Maître des Amis du Bâton Runique sous le nom de Haretio Trompette.

Jagged est sans doute quelque peu mécontent puisque son expérience avec l'espace-temps n'a pas donné le résultat souhaité. En veut-il aux personnages ? Les oiseaux s'en vont-ils au sud en hiver ?

Mais selon le degré de succès ou d'échec des personnages il a plus ou moins de possibilités pour relancer une autre expérience. Si la Matrice n'a été que partiellement détruite, Alno aura pu réactiver







quelques Centrales de plus avant sa mort. Jagged aura un beau petit laboratoire et la magie de "Merlin" se répandra d'un cran de plus sur la belle France. Si les personnages sont encore en vie ils pourront essayer de parachever le sabordage de la Matrice face à ces adversaires redoutables, mais cela exigera de longs efforts pénibles et difficiles. Au moins les personnages pourront se féliciter d'avoir évité le pire.

Si la destruction de la Matrice a été presque complète, les circuits rafistolés d'Alno n'auront servi à rien. Le Chaos qui recouvre la Bretanne ne s'étendra pas sur un seul hectare de plus et nos héros auront sauvé la France de deux menaces différentes du même coup. Certes il reste l'invasion ô combien pénible des Granbretons, mais il faut quand même laisser quelques miettes de destin à ce pauvre Dorian Hawkmoon, n'est-ce pas ?

A votre discrétion, le Pays Mystérieux et la Bretanne pourraient se stabiliser suite à une réussite totale, mais même dans ce cas rien ne promet que ce sera définitif. Jagged n'est pas tout-puissant (du moins sur le plan de Hawkmoon) mais il pourra sûrement trouver quelqu'un pour lui rendre ce petit service.

Finalement, je souhaite bonne chance et beaucoup de courage à vos joueurs dans le cas de l'échec complet. La France sera entièrement soumis aux caprices de Lord Jagged et de "Merlin" et il vaudrait mieux se réfugier en dehors de l'hexagone jusqu'à ce que le Bâton Runique et le Champion Eternel viennent prêter main forte à ces malchanceux incapables.

Quelles sont les récompenses des personnages ? A part la satisfaction qu'ils peuvent tirer d'une réussite dont eux seuls seront au courant, pas grand chose, si ce n'est les quelques babioles qu'ils ont pu ramener avec eux du 24e siècle, et la haine vivace d'un certain voyageur temporel.

EPILOGUE : QUELQUES FILS DÉCOUSUS

Et qu'en est-il de la bataille qui se préparait en Bretanne entre les Vautours d'une part et les Bretons avec leurs alliés démons de l'autre ? Si la Matrice a pu s'agrandir, Merlin écrasera les Vautours avec des pertes insignifiantes. Qu'il fasse aussi bien contre de véritables légions granbretonnes plus tard, voilà une question qui reste à résoudre. Si au contraire la Matrice n'est pas au rendez-vous, les démons de Merlin se retrouveront engagés dans la bataille au dixième de leur puissance habituelle. Les Vautours les anéantiront et chasseront les Bretons jusqu'à la lisière de leur forêt où ils tomberont dans une embuscade dressée par le Roi Arthur lui-même. La moitié des Vautours y périront, mais de nombreux Bretons aussi.

Il est possible que les personnages prennent part à cette bataille, s'ils pressent le pas en partant de Tourvelle. Mais le souhaitent-ils vraiment? Ce serait sans doute intéressant de rencontrer le Roi Arthur, mais au risque de tomber aux mains de Merlin ou des Vautours... cela en vaut-il vraiment la peine?

Il reste l'énigme de Lord Jagged à résoudre. Est-ce un dieu? Certainement pas, du moins dans le monde de Hawkmoon. Ses anneaux de pouvoir et sa connaissance des appareils transdimensionnels lui donnent des capacités impressionnantes, il est vrai, mais de là à affirmer que ce serait un Seigneur du Chaos... Eh bien, c'est tout bonnement impossible, non?

A mon avis ce mystère restera complet, à moins que l'envie ne vous prenne de l'élucider. Vos personnages iront-ils jusqu'à la fin du temps pour découvrir l'étonnante vérité?

Un dernier détail concerne l'effet Morphail. Un savant de la fin du temps, Brannart Morphail, affirme que la non-mutabilité du temps est absolue et que, pour éviter le chaos, le temps rejette les intrus dans une époque où ils ne risquent pas d'ébranler l'histoire.

Néanmoins, l'évidence démontre que la non-mutabilité du temps est moins absolue que Morphail le prétend. Jagged, pour sa part, n'y croit qu'à moitié et cherche à repousser les limites de la théorie, comme tout bon chercheur. En ce qui concerne les personnages, c'est vous qui devrez trancher. Mais du moment qu'ils portent des vêtements d'époque et qu'ils agissent avec discrétion, ils ne devraient pas rencontrer de problèmes. En principe, dès qu'ils passent à l'action, soit pour assassiner quelqu'un soit pour provoquer un cataclysme (comme la destruction de la Matrice), l'effet Morphail devrait les arracher du 24e siècle.

Certes, si cette façon de les renvoyer à leur époque (ou ailleurs) vous arrange dans l'agencement du scénario, c'est tout à fait possible. Mais il est tout aussi possible que l'existence même de la Matrice perturbe le megaflux temporel et que cette perturbation rende possible l'action des personnages, quelle qu'elle soit. Après tout, n'ont-ils pas déjà rencontré le vieux Docteur Heidegger (Haretio) et vu les restes de la Matrice au 53e siècle? N'est-ce pas possible que les actions des personnages dans le passé soient déjà inscrites dans l'avenir? Libre à vous de départager les paradoxes temporels à votre manière; Lord Jagged a lui aussi ses propres théories là-dessus et peut-être bien que cela l'arrangerait de faire quelques expériences de plus avec ces cobayes d'une si rare qualité.

"Le temps n'autorise pas les paradoxes. La théorie Morphail démontre sans aucune doute possible que lorsqu'un visiteur du temps s'est rendu dans l'avenir, il ne peut plus séjourner dans le passé; de même, tout séjour dans le passé est limité, pour la raison que si le voyageur y restait, il pourrait modifier le cours de l'avenir et par conséquent créer le chaos. L'effet Morphail est un terme choisi par moi pour décrire un phénomène bien réel: le fait que personne n'ait jamais pu reculer dans le temps et demeurer dans le passé. "

- les propos de Brannart Morphail,

Michael Moorcock, Les Terres Creuses.

"Sommes-nous des cobayes dans un laboratoire, où des cowboys de l'Arizona prennant l'horizon pour un labyrinthe?"

- Robert Desnos.







Echec à la Reine

INTRODUCTION

L'Eglise du Sincère Repentir, en la personne de l'Evêq Maghnus, cherche à provoquer de graves troubles en Loreine afin d'y retrouver sa puissance passée. Maghnus a ainsi conçu un plan qui devrait pousser Jorn de Loreine à se rebeller contre sa mère, la duchesse Patricia.

LES EGALITAIRES EN LOREINE

En Loreine, les Egalitaires bénéficient d'un statut privilégié. Ils le doivent d'abord au climat de tolérance régnant dans le duché mais surtout au fait que Jorn de Loreine, le fils unique de Patricia, est des leurs. Sagement guidés par Anselm Stratis, ils défendent leurs idées à Mess, Savern, Nancy mais sont plus particulièrement implantés à Bezac, ville d'échange et de passage.

La doctrine des Egalitaires est connue : abolir les privilèges, combattre les inégalités pour construire une démocratie à l'image de celles qui dirigeaient les peuples d'Europe avant le Tragique Millénaire.

Contrairement à certains groupes étrangers, les Egalitaires loreins sont des pacifistes convaincus. Anselm Stratis, tête pensante du mouvement local, veille en effet à calmer les ardeurs des plus belliqueux. Son opinion est que si la démocratie triomphe par la violence, elle pourra tôt ou tard en être la victime ; en outre, selon lui, un régime quel qu'il soit n'est légitime qu'à la condition expresse qu'il n'a pas recours à la force pour s'imposer. Si les théories d'Anselm sont contestées par certains Egalitaires étrangers, elles sont communément admises par l'ensemble du mouvement égalitaire lorein.

Pourquoi risquer une révolution armée lorsqu'on compte dans ses rangs l'héritier légitime de la couronne ducale ? Il suffit d'attendre, et de s'organiser pour le jour où Jorn de Loreine sera au pouvoir. Cette promesse a jusqu'à présent suffi à dissuader les plus impatients de recourir à la violence.

L'EGLISE DU SINCERE REPENTIR EN LOREINE

Depuis la chute de Nancy et l'avènement de Patricia, l'Eglise du Sincère Repentir ne pèse plus aucun poids en Loreine. Les quelques diacres qui échappèrent au massacre de la semaine du Dernier Repentir furent chassés du duché. Tous les lieux de culte furent détruits ou laissés à l'abandon. Désormais, on ne compte guère plus d'une centaine de fidèles dispersés entre Mess, Nancy ou Savern.

Officiellement, l'Eglise du Sincère Repentir a toujours droit de cité en Loreine. Mais la population n'a pas oublié que, selon la version officielle imaginée par Patricia, le précédent Evêq de Nancy, membre du Sincère Repentir, assassina le duc de Loreine et attenta à la vie de la duchesse et à celle de son fils. Si cela était nécessaire, ajoutons que le dogme mortifiant du Sincère Repentir n'a rien pour plaire au peuple lorein que la vie terrestre satisfait amplement et dont les aspirations religieuses sont moindres (même le Culte du Vrai Dieu réunit peu d'adeptes).

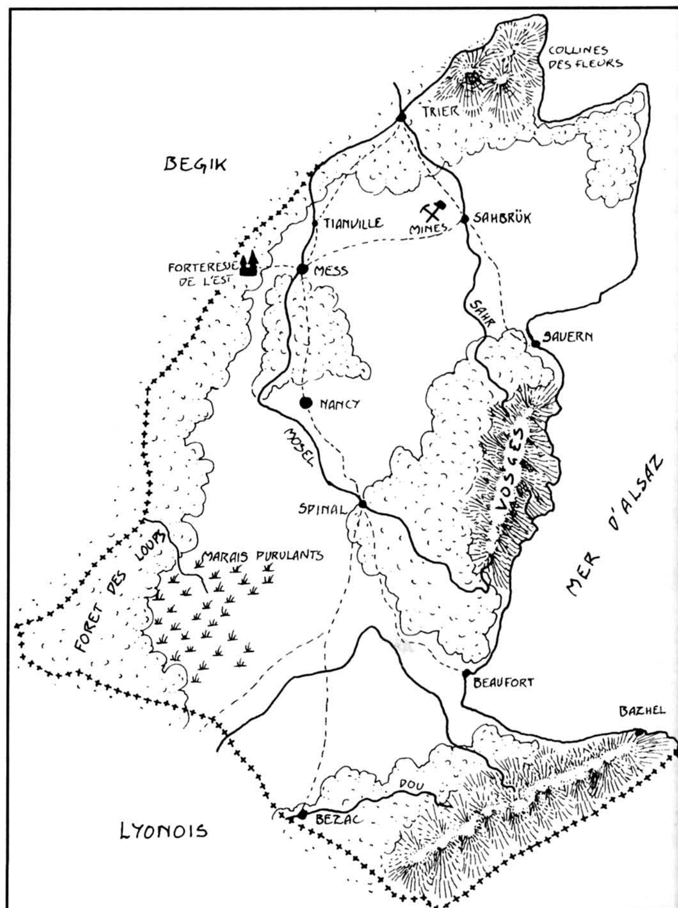
Par conséquent, l'Eglise du Sincère Repentir est réduit à sa plus simple expression en Loreine. Quelques diacres découragés et discrédités parcourent le duché sans espoir de convertir une population hostile.

A leur tête, l'Evêq Maghnus n'est plus qu'une figure protocolaire sans fortune et soigneusement tenu à l'écart de la vie politique par Patricia.

LE PLAN DE L'EVEQ MAGHNUS

Pour avoir une chance de revenir un jour sur le devant de la scène en Loreine, l'Eglise du Sincère Repentir a compris qu'il lui fallait avant tout diviser les opinions. En effet, rien ne pourra modifier le paysage politique actuel du duché tant que Patricia bénéficiera des suffrages unanimes de la population.

Par contre, si le crédit de la duchesse venait subitement à baisser auprès de ses sujets, le Sincère Repentir aurait enfin la possibilité d'avancer quelques pions. Mieux, si l'ordre social devait être compromis, il est probable que de nombreux Loreins se tourneraient vers la religion. Dès lors, à supposer que Patricia conserve son trône, elle ne pourrait faire autrement que de prêter une oreille attentive à un Evêq représentant plusieurs dizaines de milliers d'adeptes.





Dans l'espoir qu'elle se rende impopulaire, l'évêque Maghnus a conçu un plan qui devrait pousser la duchesse à déclencher une répression injuste. Pour ce faire, la cinquième colonne de l'Eglise du Sincère Repentir travaille depuis quelques temps à désinformer les autorités afin qu'elles en viennent à soupçonner les Egalitaires locaux de préparer dans le plus grand secret les attentats qui précéderont de peu un grand soulèvement populaire.

Si comme c'est probable, Patricia décide d'étouffer cette révolte dans l'oeuf, les Egalitaires font des victimes d'exception. D'une part parce qu'une répression que rien ne justifie paraîtra d'autant plus inacceptable qu'elle frappe des pacifistes convaincus. D'autre part parce que les Egalitaires sont en quelque sorte le symbole de la liberté de penser communément admise en Loreine. Et enfin, parce que Jorn de Loreine, fils de la duchesse, compte parmi les rang des Egalitaires.

Quelle sera la réaction du prince quand il verra ses amis pourtant innocents, enfermés ou exécutés ? Ne sera-t-il pas tenté de renier sa mère et de prendre les armes ? Dans le scénario idéal de Maghnus, Jorn conduit une rébellion et plonge le duché dans la guerre civile.

Afin de rendre la machination de Maghnus encore plus crédible, deux agents du Sincère Repentir ont infiltré le milieu des Egalitaires. A l'insu des chefs de ce mouvement, ils ont créé une cellule interne terroriste qui réunit quelques exaltés décidés à recourir à la violence pour faire triompher leur cause. A terme, ces dissidents doivent assassiner le professeur Jeanjean en public, action qui ne manquera pas de provoquer une violente répression dont tous les Egalitaires seront les victimes, avec les conséquences que l'on connaît

SYNOPSIS

Ce scénario commence à Bezac, quelques semaines avant l'hiver. Sans le sou, les aventuriers sont à la recherche d'un emploi et sont engagés comme gardes du corps par un marchand en route pour Nancy. Exceptée une fâcheuse rencontre avec quelques mutants évadés de Spinal, le voyage se déroule sans problème.

Quelques jours après leur arrivée à Nancy, les aventuriers retrouvent Ernst Vulmar, le marchand qu'ils avaient escorté. Celui-ci les engage pour retrouver son fils, disparu depuis quelques jours. Les aventuriers découvrent vite que le jeune homme fréquentait une salle d'escrime depuis quelques mois.

La salle d'armes en question est autant le lieu de rencontre des escrimeurs que des érudits de la cité : son propriétaire, maître Ghevardi, est d'ailleurs un ami intime du professeur Jeanjean. Au cours de leur enquête, les aventuriers assistent à la découverte, dans le grenier, du cadavre du jeune homme disparu. Le corps est étrangement mutilé : éventré par deux coups de poignard se croisant sur l'abdomen.

Par quelques indiscrétions, les aventuriers apprennent que le jeune homme est déjà le troisième habitué de la salle d'armes à périr ainsi. La date de la première mort correspond à l'arrivée d'un étranger, Hugg Solman, que nul ne connaissaient auparavant. Dès lors, le marchand charge les aventuriers de retrouver l'assassin de son fils.

En espionnant leur suspect, les aventuriers vont être les témoins d'un guet-apens monté contre lui. Quoi qu'ils fassent, Hugg Solman sera mortellement blessé. Mais il pourra leur glisser quelques mots à l'oreille avant de mourir.

Grâce à ces indications, les aventuriers découvrent dans la chambre du mort le journal qu'il tenait. Ils apprennent ainsi que l'homme était un chasseur de prime sur la piste d'un fou homicide. Celui-ci aurait fait plusieurs victimes en Picardia avant de venir commettre ses forfaits à Nancy. Dans les dernières pages de son journal, Hugg Solman soupçonne l'assassin d'avoir une complice, Isa Béril : une jeune femme qu'il suivait déjà depuis quelques jours lorsque les aventuriers commencèrent à le filer.

En poursuivant l'enquête, les aventuriers vont tôt au tard être arrêtés et interrogés par un agent secret lorein, Cyril Kérian, chargé de la sécurité de Jorn. Les aventuriers devront lui expliquer pourquoi ils s'intéressent à la maîtresse du prince !

Par chance, l'espion connaissait Hugg Solman, lequel fut entendu pour les mêmes raisons. Inquiété par la mort du chasseur de prime et par le contenu de son journal (dont il ignorait l'existence), Kérian va charger les aventuriers d'une mission : ne plus quitter Isa Béril d'une semelle et lui faire un rapport régulier.

C'est ainsi que les aventuriers vont surprendre un rendez-vous nocturne entre la jeune femme et l'Evêq de Nancy, Maghnus. Ils vont comprendre que la jeune femme (Sandra Ost de son vrai nom) est à la solde du Sincère Repentir et que quelque chose de capital se prépare à l'occasion d'une petite fête donnée dans la salle d'escrime de maître Ghevardi. Malheureusement, les aventuriers n'ont encore aucun moyen de savoir qu'il s'agit de l'assassinat du professeur Jeanjean.

Ce fameux soir, tous les protagonistes encore en vie de cette aventure sont réunis. D'après le plan initial, le professeur Jeanjean doit être poignardé par Stéphan Ost, le frère de Sandra qui est aussi le meurtrier que recherchent les aventuriers.

Mais l'Evêq Maghnus décide d'assassiner Sandra dans le but de provoquer une réaction violente chez Jorn. Ceci va le perdre, car Sandra aura le temps de prévenir les aventuriers du meurtre qui se prépare pour se venger de son employeur. Les aventuriers n'auront alors plus que quelques minutes pour éviter le pire...

PERSONNALITES DE L'AVENTURE

Nous vous donnons ici les caractéristiques, compétences, descriptions et historiques des personnages importants rencontrés dans ce scénario.

MONSEIGNEUR MAGHNUS

EVEQ DU SINCERE REPENTIR DE NANCY

Monseigneur Maghnus est le nouvel Evêq de Nancy représentant l'Eglise du Sincère Repentir. Son prédécesseur fut assassiné par Chris Beuge et accusé par Patricia d'avoir poignardé le duc de Loreine et attenté aux vies de la duchesse et de son fils Jorn. Depuis, le Sincère Repentir est au plus bas en Loreine.

Maghnus fut nommé à Nancy quelques mois après la Semaine du Dernier Repentir. Il comprit alors qu'il ne possédait que le titre de sa charge. En effet, toutes les terres et possessions du Sincère Repentir furent redistribuées ou annexées par le pouvoir.

Maghnus jura de tout tenter pour rendre au Sincère Repentir sa puissance passée dans le duché. Il conçut un plan pour plonger la Loreine dans la guerre civile. Son plan fut approuvé par les Principaux qui lui donnèrent les moyens (essentiellement humains) de le réaliser. Maghnus déteste tout ce qui n'est pas son culte. Sa haine est sans limite concernant les Egalitaires.

Maghnus est un homme grand et maigre, d'une trentaine d'années. Ses cheveux sont noirs et courts. Son visage en lame de couteau est rendu encore plus inquiétant par le moue dédaigneuse qu'il affiche en permanence. Ses yeux sombres brillent parfois d'une lumière troublante, presque insane. Lorsque l'Evêq parvient à convaincre un vis-à-vis, c'est par la peur.







Monseigneur Maghnus

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
07	10	16	15	14	12	16

Points de Vie : 14

Armure : en général aucune ou 1D6 (cotte de mailles dissimulée sous les vêtements)

Armes	Attaques	Dégât	Parade
Dague	35 %	1D4+2+1D6	40 %

Compétences : Mémoriser 90 %, Connaissance de la Musique 80 %, Connaissance du Monde Ancien 75 %, Crédit 70 %, Eloquence 95 %, Persuader 70 %, Chanter 55 %.

Valeurs : Xénophobe, Machiavélique, Succès, Statut Social, Ambitieux, Revanchard.

ISA BÉRIL, ALIAS SANDRA OST

AGENT DU SINCERE REPENTIR

Personne ne connaît les origines exactes de Sandra Ost et de son frère. Sans doute sont-ils originaires des pays d'Europe de l'Est. Sandra est un agent de l'Eglise du Sincère Repentir. Extrêmement compétente, elle est chargée des missions les plus délicates. Ses talents sont multiples. Elle sait aussi bien séduire que tuer. Parfaite comédienne, elle joue aussi bien le grand amour que la ferveur religieuse.

Ses employeurs ne se font pas d'illusion sur sa foi de repentante : il est clair que Sandra ne croit qu'en elle. L'argent, la gloire, les honneurs ne l'attirent pas. Elle prétend faire ce métier uniquement pour le danger qu'il procure. La réalité est un peu différente. En fait, Sandra est surtout inquiète pour son frère, Stéphan (voir plus bas).

Sandra et Stéphan ont infiltré le milieu des Egalitaires loreins il y a plusieurs mois. Fort habilement, Sandra a d'abord gagné la confiance des hommes forts du mouvement (Anselm Stratis, Ghevardi, Jorn de Loreine). Elle est même parvenue à séduire Jorn.

Forte de son crédit, elle a ensuite regroupé en secret autour d'elle les éléments les plus subversifs du milieu égalitaire et elle est parvenue à les convaincre que le terrorisme était le meilleur moyen de faire triompher leur cause. Elle a ainsi organisé l'assassinat du professeur Jeanjean, assassinat qui marquera le début d'une série d'attentats frappant des personnalités du duché.

Isa Béril

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	15	17	14	15	19

Point de Vie : 19

Armure : aucune en mission d'infiltration

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	55 %	2D6+1	60 %
Dague	75 %	1D4+2+1D6	40 %

Compétences : Ecouter 75 %, Chercher 80 %, Eviter 55 %, Se Cacher 85 %, Mouvement silencieux 95 %, Crocheter 70 %, Equitation 80 %, Persuader 90 %, Connaissance du Monde Ancien 20 %.

Valeurs : Rusée, Ambitieuse, Honneur, Escroc, Trop sûre d'elle, Goût du danger.

Sandra est une femme superbe, aux cheveux roux. Ses yeux sont d'un bleu limpide, ajoutant une touche fragile à ses traits délicats. Elle est assez grande, sculpturale.

GERD BÉRIL, ALIAS STÉPHAN OST

AGENT DU SINCERE REPENTIR

Les origines de Stéphan Ost se perdent avec celles de sa soeur Sandra.

Stéphan est un être torturé. Profondément déséquilibré, il assume avec peine l'amour incestueux qu'il éprouve pour sa soeur. Ce sentiment impérieux le pousse parfois au crime, lorsque son esprit malade croit reconnaître un homme épris de Sandra. Il assassine alors toujours ses victimes de la même manière : deux coups de poignárd croisés sur l'abdomen. Le remords qui le submerge ensuite le plonge dans un désarroi total, suicidaire, qui oblige sa soeur à l'entourer de soins attentifs.

Sandra connaît la folie de son frère. Pourtant, elle lui voue une tendresse sans borne, persuadée qu'il pourra être soigné. Elle sait également qu'elle seule peut le contrôler, le calmer, et le dissuader de tuer. Malheureusement, elle n'est pas toujours en mesure de prévoir, et donc de prévenir, les crimes de Stéphan. Depuis qu'il est à Nancy, soit depuis environ quatre mois, Stéphan a tué trois personnes, dont le fils du marchand Vulmar.

Depuis plusieurs années, Stéphan bénéficie de la protection de l'Eglise du Sincère Repentir. Là où il est puissant, le Sincère Repentir étouffe les affaires, sinon, il permet au frère et à la soeur de quitter la région. Cette protection est le véritable salaire des nombreuses missions accomplies par Sandra. Ainsi, forcée de quitter la Picardia où son frère avait tué plusieurs innocents, Sandra accepte la mission de Maghnus.

Au naturel, Stéphan est un homme extrêmement sympathique. Souriant et cordial, il aime rendre service. Sa tendresse pour sa soeur est évidente mais rien ne permet de deviner la réelle dimension de ce sentiment. Stéphan est grand, robuste. Ses cheveux sont châtains, tombant aux épaules. Sa stature rend ses mouvements lents et un peu gauche. C'est en outre un bon vivant, avec lequel on a tout de suite envie de fraterniser.

Gerd Béril

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	19	16	08	07	10	11

SAN : 10 **Points de Vie** : 20

Armure : cuir 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton de combat	80 %	1D8+1D6	90 %
Dague	100 %	1D4+2+1D6	95 %

Compétences : Ecouter 55 %, Chercher 30 %, Eviter 85 %, Se cacher 65 %, Mouvement Silencieux 75 %, Embuscade 100 %, Equitation 60 %.

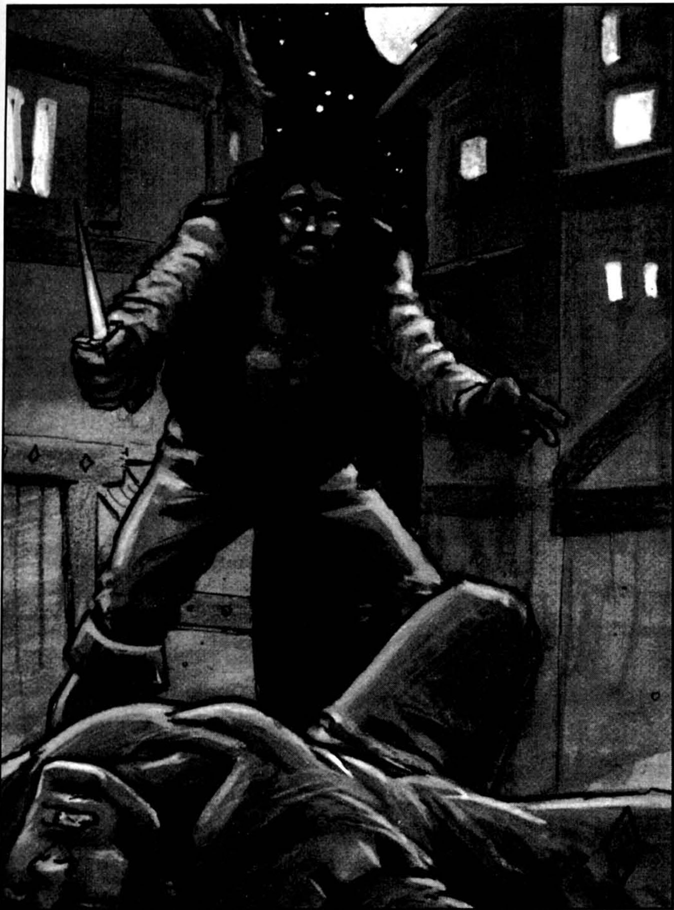
Valeurs : Obéissant, Obstiné, Possessif, Tueur psychopathe, Généreux, Brave.

Maladie mentale : Tueur psychopathe.









ANSELM STRATIS

CHEF DE FILE DU MOUVEMENT ÉGALITAIRE LOREIN

Anselm Stratis est originaire de Germanie. Autodidacte, il développera ses connaissances médicales afin de venir en aide à ses compatriotes. Il devint rapidement très populaire en soignant gratuitement les plus démunis mais surtout en aidant le plus possible les nombreux mutants de sa patrie.

Lorsque les Granbretons envahirent la Germanie, il tenta d'abord de résister mais dut fuir et trouva refuge en Loreine. Il y rencontra le professeur Jeanjean et maître Ghevardi avec lesquels il se lia d'amitié. Il ne tarda pas à comprendre combien les thèses des Egalitaires étaient proches de ses convictions et rejoint vite leurs rangs.

Anselm est maintenant une des têtes pensantes du milieu égalitaire. Apprécié pour son érudition et la sagesse de ses avis, on vient régulièrement le consulter au sujet d'un problème philosophique complexe. Sa culture et sa gentillesse lui valent l'amitié de Jorn de Loreine.

Au fil des mois, ils sont devenus très proches au point que le prince lui confia récemment sa relation avec Isa Béril, alias Sandra Ost. A ce propos, Anselm tient Isa en très haute estime et voit d'un bon oeil cette aventure.

Anselm est un homme âgé d'un cinquantaine d'années. De taille moyenne, il paraît encore robuste et ses longs cheveux blancs ne se sont pas dégarnis. Il arbore en général une mine souriante. Sa voix grave et posée contribue à son charme naturel et lui garantit l'attention de ses auditeurs. Il porte en toute circonstance des vêtements de marche confortables et robustes mais refuse toute arme au nom d'un pacifisme intransigeant.

Anselm Stratis

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	11	13	16	15	10	18

Points de Vie :12

Armure : aucune

Armes : aucune

Compétences : Mémoriser 75 %, Connaissance de la Biologie 60 %, Connaissance de la Médecine 85 %, Connaissance du Monde Ancien 85%, Eloquence 90 %, Persuader 65 %.

Valeurs : Obstiné, Choix, Sens du respect, Altruiste, Pédagogue, Généreux.

MAITRE GHEVARDI

Ghevardi est un escrimeur italien qui parcourut l'Europe pendant de nombreuses années. Au cours d'un de ces voyages, il traversa la Loreine et rencontra le professeur Jeanjean. Les deux hommes s'apprécièrent et, encouragé par l'hospitalité des Loreins, Ghevardi promit de s'installer un jour à Nancy. Il le fit quelques années plus tard et ouvrit une salle d'escrime. Le nom de la salle fut soufflé par le professeur qui, pour fêter le retour de son ami, lui offrit un opuscule antérieur au Tragique Millénaire et extrait d'une légendaire encyclopédie.

Ghevardi fit de sa salle d'armes le lieu de rencontre des escrimeurs locaux mais aussi des érudits du duché. Les Egalitaires ne tardèrent pas à s'y retrouver pour exercer le corps aussi bien que l'esprit. Le professeur Jeanjean, Anselm Stratis, Jorn de Loreine sont quelques uns de ses habitués.

Ghevardi conçoit l'escrime comme un art complet, permettant avant tout de parvenir à une meilleure maîtrise de soi. Volontiers pédagogue, il déteste les fiers à bras et ne résiste jamais au plaisir de leur donner une bonne leçon. Il prend d'ailleurs soin de n'admettre chez lui que ceux pour qui l'escrime est plus un moyen de se défendre que de tuer. Ghevardi a développé une botte dite "botte de l'Italien". Cette botte se porte avec une rapière ou une épée courte et provoque, lorsqu'elle réussit, la perte de l'oreille droite. Elle correspond en fait à

Maître Ghevardi

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	14	14	15	19	13

Points de Vie : 17 **Armure** : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	120 %	2D6+1	95 %
Dague	80 %	1D4+2+1D6	110 %
Epée courte	75 %	2D6+1	85 %

Botte connue : la botte dite "de l'Italien".

Compétences : Premiers soins 55 %, Connaissance du Monde Ancien 50 %, Crédit 60 %, Equilibre 75 %, Ecouter 60 %, Voir 85 %, Eviter 95 %, Culbuter 70 %, Equitation 65 %.

Valeurs : Indépendant, Revanchard, Amitié, Honneur, Pédagogue.





la Blessure Majeure n°55 Perte de l'oreille droite, ou endommagée. Vous perdez 1 point de CHA et 5 % au bonus de perception. Ghevardi n'a encore jugé personne digne d'apprendre cette botte.

Ghevardi est un homme de quarante ans environ. Il est assez grand, musclé et d'une étonnante souplesse. Ses cheveux sont courts et noirs. Ses yeux sont verts. Il porte en permanence un pourpoint de cuir sombre sur des chausses solides et amples, propices aux exercices physiques.

HUGG SOLMAN

CHASSEUR DE PRIME

Hugg Solman est un chasseur de prime sur la piste de Stéphan Ost. Engagé par un banquier de Picardia pour venger la mort de son fils aîné, Solman traque Stéphan depuis plus d'un an sans avoir jamais pu l'identifier. Par chance, la trace sanglante laissée par le psychopathe est aisément reconnaissable.

Solman est arrivé à Nancy un mois après le frère et la soeur. Il ne tarda pas à entendre parler du premier cadavre mutilé découvert au D'Alembert et s'y inscrivit immédiatement.

Après plusieurs semaines d'une enquête infructueuse, il reconnut Sandra qu'il avait déjà vu en Picardia. Il trouva la coïncidence troublante et la prit en filature, espérant remonter jusqu'à l'assassin.

Hugg Solman est un solitaire. Il choisit son métier autant pour le danger qu'il offrait que pour l'indépendance. C'est un homme secret, qui n'a aucun ami. Pour tromper sa solitude volontaire, il tient scrupuleusement un journal de ses activités.

Hugg est grand, athlétique. Quelques cicatrices indiquent qu'il a souvent combattu. Il porte ses cheveux blonds tenus par une lourde natte sur la nuque. Il ne sourit jamais et ne quitte pas plus son armure de cuir et son épée longue.

Hugg Solman

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	15	14	16	12	13

Points de Vie : 18 **Armure** : cuir 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	80 %	1D10+1+1D6	85 %
Dague	60 %	1D4+2+1D6	55 %
Arbalète	75 %	3D6	-

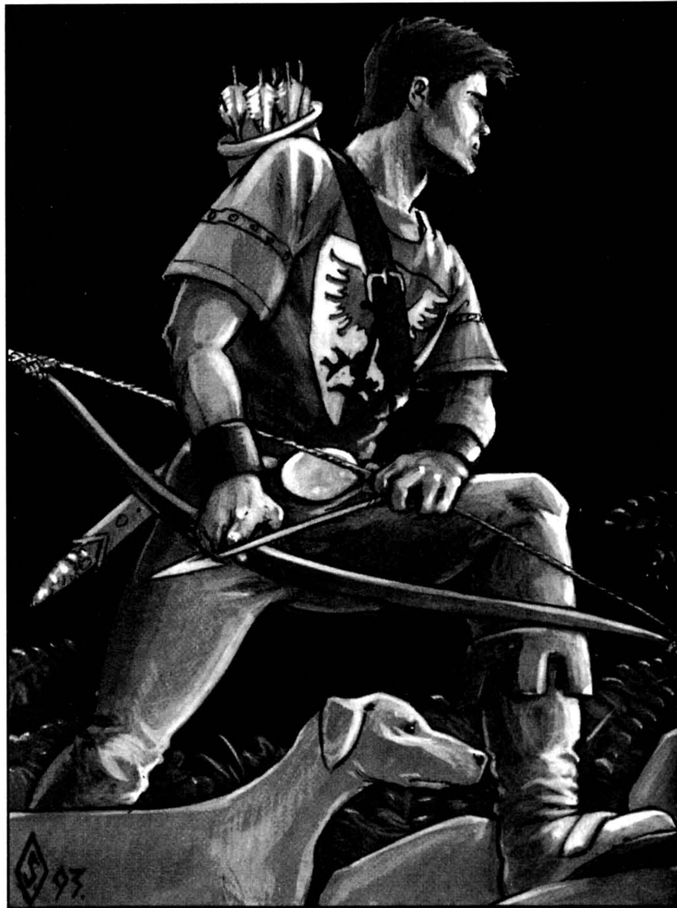
Compétences : Premiers Soins 65 %, Ecouter 70 %, Voir 60 %, Pister 55 %, Eviter 70 %, Persuader 70 %, Equitation 85 %, Diriger une Créature Ailée 45 %, Embuscade 70 %, Se Cacher 50 %, Mouvement Silencieux 65 %.

Valeurs : Indépendant, Obstiné, Honneur, Ambitieux, Revanchard, Brave.

JORN DE LOREINE

Qui ne connaît pas Jorn de Loreine (Cf. La France p.63) ? Prince idéal, il est beau, cultivé et juste. Aux antipodes du machiavélisme maternelle, Jorn est un Egalitaire convaincu. Il est ainsi un grand ami d'Anselm Stratis qui, avec le professeur Jeanjean, est son maître-à-penser.

Pour son malheur, Jorn est tombé amoureux d'Isa Béril, alias Sandra Ost, dont il ignore bien sûr le passé. Craignant que sa mère s'oppose à leur amour, Jorn garde le secret sur cette liaison. Elle, la



femme idéale aux yeux bleus du prince : belle, intelligente, généreuse... Bref, il est complètement aveuglé par une passion dévorante au romantisme échevelé.

La duchesse Patricia est pourtant informée de cet amour par les espions qui veillent sur la sécurité de son fils. En mère possessive, elle ne veut y voir qu'une passade sans lendemain.

Jorn de Loreine

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	13	15	14	16	18

Points de Vie : 17

Armure : 1D10+7, Armure de plaques en acier organique (Jorn n'étant jamais sur le pied de guerre dans ce scénario, il est peu probable qu'il porte son armure).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	80%	1D10+6+1D6	75 %
Ecu	48 %	2D6	83 %
Dague	50 %	1D4+2+1D6	45 %

Pour les raisons invoquées plus haut, considérez que Jorn ne porte qu'une épée ou qu'une dague au côté dans cette aventure.

Compétences : Eloquence 70 %, Persuader 70 %, Connaissance du Monde Ancien 45 %, Mémoriser 56 %, Equitation 88 %.

Valeurs : Généreux, Altruiste, Bravoure, Honneur familial, Sens Moral.







CYRIL KÉRIAN

ESPION DE LA DUCHESSE PATRICIA

Au service de la duchesse Patricia depuis trois ans, Cyril Kérian est sans doute son meilleur espion. A ce titre, il est chargé de la sécurité du prince Jorn.

La première qualité de Kérian est sans doute sa conscience professionnelle. Extrêmement exigeant avec lui-même, il ne laisse rien passer à ses hommes. Très calme, particulièrement intelligent, c'est un élément d'exception. Conscient de sa valeur, il ne commet jamais l'erreur de se surestimer et les opérations qu'il monte sont toujours irréprochables. Pour preuve, cela fait un an qu'il suit Jorn et rapporte tous ses faits et gestes sans que le prince ne se doute de quoi ce soit. Naturellement, Cyril est au courant de la liaison de son protégé avec Isa Béril et il a demandé une enquête sur la jeune femme (enquête en cours quand commence cette aventure). Cyril déteste deux choses plus que tout : l'incompétence et la trahison. D'un honneur sans tâche, il attend de ses hommes une fidélité et une efficacité totales. De même, il sert Patricia sans arrière pensée car il est convaincu de pouvoir un jour compter sur sa reconnaissance. Le fait est pour l'heure que la duchesse lui fait totalement confiance : la mission qu'elle lui a donnée l'atteste.

Cyril Kérian est un homme de taille moyenne d'environ trente ans. Ses cheveux châtains, ses yeux noisette sont d'un banal achevé. Rien ne sort de l'ordinaire chez cet homme qui cultive son anonymat avec soin.

Cyril Kérian

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	12	16	16	17	11

Points de Vie : 15

Armure : aucune ou une cotte de mailles (1D6) pour les "interventions".

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	70 %	2D6+1	75 %
Dague	80 %	1D4+2+1D6	80 %

Compétences : Persuader 60 %, Ecouter 70 %, Voir 90 %, Chercher 85 %, Eviter 65 %, Embuscade 55 %, Se cacher 85 %, Mouvement silencieux 90 %, Couper une Bourse 45 %.

Valeurs : Statut social, Obéissant, Réputation, Honneur, Goût du danger.

NOS HEROS ARRIVENT

Ce scénario commence à Bezac, une ou deux semaines avant le début de l'hiver. Les personnages sont depuis quelques jours en quête d'un emploi lorsqu'ils entendent parler d'un marchand désirant employer des mercenaires pour l'escorter.

Rencontrer le marchand ne pose aucun problème : après avoir fait savoir qu'il embauchait, celui-ci ne quitte plus l'auberge confortable où il s'est arrêté.

LE VOYAGE

Les aventuriers font ainsi la connaissance d'Ernst Vulmar. Celui-ci leur explique qu'il cherche quelques personnes pour l'accompagner jusqu'à Nancy, où il habite. Il offre 70 pièces d'argent à chacun : un assez bon salaire pour une petite semaine de voyage dans une région relativement sûre. Le travail est d'autant plus facile que le marchand ne transporte aucune marchandise de valeur puisqu'il n'était venu à Bezac que pour signer un contrat. Vulmar propose 20 pièces dans l'immédiat, le reste payable à l'arrivée. Le départ est prévu pour le lendemain.

ERNST VULMAR

MARCHAND LOREIN

Malgré ses cinquante ans dépassés, Ernst Vulmar est resté en parfaite condition physique. C'est un homme de taille moyenne, assez robuste, habitué aux voyages difficiles et aux lits de fortune. Seuls ses cheveux poivre et sel et les quelques rides de son visage trahissent son âge (il compte une cinquantaine d'années).

Ernst est d'un abord sympathique. Volontiers ouvert et souriant, il aime parler autant qu'écouter. Sa famille est l'un de ses sujets de conversation favoris : en particulier, il se montre très fier de son fils unique qui termine actuellement de brillantes études de théologie. Comme la plupart des Loreins, Ernst n'aime pas les Granbretons et adore la duchesse Patricia dont la politique, entre autres, favorise grandement le commerce.

Ernst Vulmar

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	14	12	14	12	13	15

Points de Vie :14 **Armure** : cuir 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	50 %	1D6+1	55 %

Compétences : Evaluer un Trésor 75 %, Cartographie 55 %, Crédit 70 %, Persuader 85 %, Voir 60 %, Equitation 50 %.

Valeurs : Succès, Statut social, Ambitieux, Sens du Respect, Vie de Famille, Sens Moral.

A priori, le voyage s'annonce sans histoire. Grâce aux Chevaliers Génétiques qui patrouillent sans relâche, les mauvaises rencontres sont peu probables sinon impossibles. En outre, les températures sont encore douces en cette saison, et Ernst Vulmar se révèle être un agréable compagnon de route. Seules les questions de quelques Chevaliers Génétiques particulièrement méfiants viendront rompre la monotonie des premiers jours. Par chance, Vulmar est un notable et il ne sera fait aucune difficulté aux membres de son escorte.

UNE MAUVAISE NUIT

Au soir du quatrième jour, il est nécessaire de faire halte dans la forêt, non loin de Spinal. Ernst Vulmar, qui connaît bien le duché, sait que des mutants évadés de la cité proche peuvent rendre l'endroit dangereux. Si les aventuriers n'y songent pas, le marchand demandera que des tours de garde soient organisés.

Les craintes du marchand vont être justifiées. Aux alentours de minuit, demandez un jet d'Ecouter à ceux qui ne dorment pas. Ceux qui réussissent entendent des craquements venus de l'obscurité de la forêt. Bientôt, il est possible d'apercevoir plusieurs silhouettes qui s'avancent prudemment.

Les mutants qui s'approchent ne sont pas dangereux. Il ne s'agit en fait que d'une famille de créatures inoffensives (deux adultes et une dizaine de petits) attirés par le feu et venues trouver un peu de nourriture. Physiquement, elles ressemblent à de gros rongeurs dres-







Mutants					
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**
10	12	10	06	06	15

Points de Vie : 12

Armure Naturelle : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes	20 %	1D6	-
Morsure	30 %	1D8	-

Compétences : Eviter 40 %, Pister 60 %.

***Note** : diviser les caractéristiques physiques, les compétences de combat et les dégâts par deux pour les petits.*

sés sur leurs pattes arrières hypertrophiées et conservant l'équilibre en station debout grâce à une forte queue semblable à celle des kangourous. Leur pelage varie entre l'ocre et le roux. Leurs petites pattes avant et griffues leur permettent de saisir efficacement des objets mais constituent de piètres armes. Faiblement intelligents, ils ne sont capables que de prononcer quelques mots simples tels que "manger", "peur", "partir", "mauvais", etc. Sans quitter les voyageurs des yeux, les deux adultes tentent de s'approcher du feu et des reliefs de repas qui l'entourent ; les petits, eux, restent en arrière. Si on les laisse faire, ils se serviront et disparaîtront au plus vite. Sinon, ils opposeront une faible résistance avant de s'enfuir pour revenir une ou deux heures plus tard. Il est clair que le combat peut être facilement évité. S'il en a le temps, Vulmar demandera aux aventuriers de ne pas intervenir. Les réserves de nourriture étant amplement suffisantes, il verrait d'un mauvais oeil les personnages se livrer à un massacre gratuit.

NANCY

Après cette nuit mouvementée, Nancy n'est plus qu'à deux jours de route sans surprise : au total, le voyage de Bezac à Nancy aura duré six jours. Dès qu'il a franchi les portes de la ville, Ernst Vulmar paie à chaque aventurier les 50 pièces d'argent qu'il lui doit encore ; il accorde même un bonus de 5 pièces d'argent à ceux qui firent preuve de sang froid la nuit où ils rencontrèrent la famille de mutants.

Avant de les quitter, Ernst Vulmar s'inquiète sans indiscrétion de ce que comptent faire les personnages dans les jours qui suivent. Pour le cas où cela les intéresserait, le marchand leur apprend qu'un convoi de marchandises doit bientôt partir pour Savern : accepteraient-ils de faire partie de son escorte ? Si les aventuriers sont tentés, Vulmar leur demande dans quelle auberge ils vont descendre (il peut même leur en indiquer une bonne) et promet de reprendre contact avec eux sous peu.

QUELQUES JOURS DE DÉSOEUVREMENT

Cette aventure prévoit maintenant de laisser quelques jours de liberté totale aux personnages. Sans doute vont-ils en profiter pour visiter la ville et faire deux ou trois achats. Nancy est une cité importante. De nombreux commerçants et artisans y sont installés. En particulier, les cordonniers, tanneurs et autres professionnels du cuir nancéiens sont réputés : leur travail est excellent et les prix qu'ils pratiquent sont plus bas qu'ailleurs (moins 5 à 10 %). En plus de ses quartiers commerciaux, Nancy ne manque pas de lieux pittoresques à découvrir : la Colline des Gueux, l'Université, le Parc des Plaisir, etc.

Mais ces vacances forcées sont avant tout l'occasion pour les aventuriers de se faire une idée la plus juste possible de la situation actuelle. Ainsi, ils doivent découvrir que Nancy est une ville de savoir et que la liberté de pensée y est totalement respectée tant que l'ordre

MESS
LE TROU
LA COLLINE DES GUEUX
LA FORTERESSE
PARC DES PLAISIRS
UNIVERSITÉ
SPINAL







établi n'est pas menacé. Cette liberté est très importante aux yeux des Loreins. Ces derniers supporteraient sans doute très mal de se la voir soudainement retirée. De même, les personnages doivent réaliser toute l'étendue du désastre pour l'Eglise du Sincère Repentir. Au besoin, un érudit peut leur raconter l'histoire récente du duché.

Afin d'animer ces deux ou trois jours de désoeuvrement, le maître de jeu est invité à lancer régulièrement un dé sur la table suivante :

Table d'Evénements

D6	Evénement
1	Dans une auberge, quelques Egalitaires débattent et invitent qui le veut à s'exprimer
2	Un diacre du Sincère Repentir tente de prêcher en pleine rue : il est rapidement éconduit par la foule
3	Débat publique entre un diacre du Sincère Repentir et un fidèle du Culte du Vrai Dieu : les rares spectateurs trouvent la situation du plus grand comique
4	Une célèbre troupe de théâtre est en ville ; on dit qu'elle a à son répertoire une pièce satirique contre les Granbretons ; première représentation ce soir au Parc des Plaisirs
5	Une masure s'est effondrée quelque part sur la Colline des Gueux : un Epykorien veut porter secours aux sinistrés ; il cherche des volontaires pour l'accompagner
6	Jorn de Loreine est reconnu dans la rue ; des applaudissements et cris de liesse résonnent sur son passage.

LA DISPARITION

Un matin, enfin, les personnages reçoivent la visite d'un serviteur d'Ernst Vulmar. Ce dernier leur fait dire par son laquais qu'il souhaite les rencontrer au plus tôt, tout de suite si c'est possible.

C'est ainsi qu'une heure plus tard, les aventuriers sont reçus par le marchand sur le perron de la vaste demeure qu'il habite près du Parc des Plaisirs. Vulmar semble très inquiet. Il est pâle et ses yeux sont cernés comme s'il n'avait pas dormi les nuits précédentes. Après quelques mots de bienvenue, il fait pénétrer ses invités dans un salon richement décoré et les prie de s'asseoir. Puis il leur révèle le véritable objet de cette entrevue :

"Si je vous ai prié de venir aujourd'hui ce n'est pas, comme vous pouvez le croire, pour vous demander d'escorter l'un de mes convois. En fait, je voudrais vous charger de retrouver Markus, qui a disparu depuis quelques jours."

Markus est le fils unique d'Ernst Vulmar. Agé de 26 ans, il est un brillant étudiant en passe de devenir docteur en théologie. Vulmar le décrit comme un jeune homme travailleur et raisonnable. Sur le plan affectif, c'est un fils modèle, à la hauteur des ambitions que ses parents nourrissent à son égard. Markus a maintenant disparu depuis quatre jours. En fait, il n'était déjà pas rentré la veille lorsque le marchand revint de son voyage. Ni Ernst, ni sa femme ne se sont d'abord inquiété outre mesure de cette absence. Sans être fréquentes, les escapades galantes et nocturnes du jeune homme n'étonnent plus ses parents. Il leur paraît même normal qu'un étudiant prenne un peu de bon temps. D'ordinaire, cependant, Markus ne reste jamais absent plus d'une journée. Au début, Ernst a cru à une aventure sentimentale plus passionnée que les précédentes. Mais hier, Markus devait passer devant ses professeurs afin de leur présenter ses travaux de l'année écoulée. Normalement, il aurait dû recevoir à l'issue de cette entrevue son titre de docteur en théologie. Or le jeune homme ne s'y est pas présenté.

Connaissant son fils, le marchand ne parvient pas à expliquer cette disparition. Markus a travaillé très sérieusement pour obtenir ce diplôme. Pourquoi aurait-il soudain renoncé si près du but ? En outre, il n'est pas du tout dans la nature du jeune homme de disparaître ainsi, sans un mot d'explication. Ernst Vulmar est donc convaincu qu'il est arrivé quelque chose à son fils. Il est bien allé voir la milice locale mais il n'entre pas dans ses attributions de rechercher les personnes disparues. C'est donc en désespoir de cause qu'il fait appel aux aventuriers. A peu de chose près, leur prix sera le sien s'il lui ramène Markus. (Note : attention tout de même ! Vulmar n'est pas Crésus et des personnages trop gourmands pourront être éconduits.)

PREMIERS INDICES

Si les aventuriers acceptent de rechercher Markus, ils vont devoir se livrer à une enquête minutieuse. Pour commencer, sans doute voudront-ils poser de plus amples questions au père du disparu.

ERNST VULMAR

Quelques détails mis à part, le marchand ne sait rien qu'il n'ait déjà dit. Le fait est qu'il fut lui-même absent de Nancy pour affaire durant deux semaines avant de rentrer ces derniers jours : il n'a donc pas vu Markus depuis son départ. Tout ce dont il est certain est que son fils n'a pu manquer volontairement son examen : ce doctorat représentait trop de choses à ses yeux. Pour le reste, Ernst ne connaît pas de mauvaises fréquentations à Markus et encore moins d'ennemis. Il avait en outre décidé de mettre sa vie sentimentale sous veilleuse pour se consacrer entièrement à ses études. S'ils le souhaitent, les aventuriers peuvent s'entretenir avec Maria Vulmar, l'épouse d'Ernst. La mère de Markus est une petite femme aux cheveux grisonnants. Agée d'une quarantaine d'années, elle a consacré sa vie à son mari et à leur fils. Très affectée par la disparition de ce dernier, elle ne quitte pratiquement plus la chambre conjugale. Avant de les y admettre, le marchand demandera aux personnages d'user avec sa femme de la plus grande délicatesse. Faible et éplorée, Maria s'exprime avec la plus grande difficulté.

MARIA VULMAR

Très attentive à tout ce qui concerne son fils chéri, Maria est certaine qu'il n'avait aucune aventure galante depuis de nombreuses semaines ("Une mère sent ces choses-là, savez-vous"). Il est vrai cependant que Markus sortait un après-midi sur deux ces derniers temps. Mais c'était pour se rendre avec certains de ses camarades de faculté dans une salle d'armes dont elle a malheureusement oublié le nom. Selon elle, Markus avait beaucoup de camarades mais ne comptait qu'un seul véritable ami : un vieil homme très cultivé nommé Anselm Stratis. Maria ne sait rien d'autre qui pourra aider les personnages. Les aventuriers peuvent également profiter qu'ils sont sur les lieux pour demander à fouiller la chambre de Markus.

LA CHAMBRE DE MARKUS

C'est une pièce confortable et rangée. Son unique fenêtre donne sur une cour intérieure. Elle ferme parfaitement et ne porte aucune









trace d'effraction. La chambre est meublée d'un bureau, d'une étagère, d'une armoire, de deux chaises, d'une table basse pour la toilette et d'un lit. On y trouve bien sûr des vêtements, quelques livres récents traitant tous de théologie et des piles de notes, essais, critiques, mémoires, etc.

La pièce ne contient rien qui puisse intéresser les personnages, exception faite d'un pourpoint de cuir souple, utilisé pour les exercices d'escrime (toute personne maniant le fleuret pourra le reconnaître). Le vêtement est rangé sous le lit mais ne porte aucune marque indiquant sa provenance.

Si besoin était, ce pourpoint indique bien que Markus se consacrait à l'escrime dernièrement.

A partir de ces maigres indices, l'enquête des aventuriers peut logiquement prendre deux directions. Ils peuvent d'abord se rendre à l'Université de Nancy en espérant y glaner quelques renseignements supplémentaires. Sinon, ils peuvent se mettre en quête de cette mystérieuse salle d'armes où Markus semblait se rendre régulièrement depuis quelques temps.

L'UNIVERSITÉ

Les aventuriers pourront sans peine y rencontrer plusieurs professeurs de Markus. Tous ont une excellente opinion du jeune homme et ils ne comprennent rien à ce qui passe : aucun d'entre eux ne l'a vu depuis une petite semaine. Ils ne connaissent absolument rien de sa vie privée.

Markus est amical et sympathique mais il ne se lie pas facilement d'amitié. Tout au plus l'a-t-on parfois aperçu en compagnie d'Anselm Stratis. Il est de renommée publique que le philosophe fréquente une salle d'armes, le D'Alembert. Non pas pour y croiser le fer (il frise la cinquantaine) mais pour discuter avec d'autres érudits.

LA PISTE DES SALLES D'ARMES

Un adage populaire dit : "Ferrailleur comme un lorein". Qui s'étonnera donc que Nancy compte un bonne dizaine de salles d'armes ? Autant dire que les personnages vont longtemps arpenter les rues avant de trouver le D'Alembert et rencontrer quelqu'un connaissant Markus. La tâche cependant n'est pas insurmontable. Quelques jours devraient suffire. La chronologie de ce scénario n'étant pas ferme (c'est à dire, pour plus de commodités, les événements ont lieu au fur et à mesure de la progression des personnages), perdre un peu de temps à trouver le D'Alembert n'est d'aucune incidence.

LE D'ALEMBERT

Le D'Alembert se situe à une égale distance du Parc des Plaisirs et de l'Université, dans un quartier animé, le jour comme la nuit, par les nombreuses auberges du quartier. C'est un quartier sûr, cependant, la milice y fait de fréquents passages et les truands de la ville vont trouver ailleurs leurs loisirs et leurs victimes.

Le D'Alembert est une des plus célèbres académies de Loreine. Sa renommée lui vient d'abord de l'enseignement qui y est dispensé. Son propriétaire, maître Ghevardi, compte parmi les meilleurs maîtres d'armes d'Europe. Il a su en outre s'entourer de professeurs de talent (qu'il a lui-même formés pour la plupart).

Mais le D'Alembert est surtout connu du grand public pour son originale clientèle. Cette salle d'armes est en effet le lieu de rendez-vous de l'élite intellectuelle de Nancy qui sait pouvoir y trouver matière à exercer le corps autant que l'esprit. Nombreux sont les étudiants qui viennent s'y défouler et discuter. Les Egalitaires du duché y ont également leurs habitudes. Maître Ghevardi, d'ailleurs, est un ami personnel du professeur Jeanjean; il tient de plus en haute estime Anselm Stratis et Jorn de Loreine, lesquels fréquentent régulièrement son établissement. Il est ainsi fréquent que les plus jeunes, après leurs exercices, retrouvent les plus anciens au salon et se mêlent à leurs débats théologiques, philosophiques ou politiques jusque tard dans la nuit.

Par conséquent, le D'Alembert est aussi bien aménagé pour l'entraînement que pour la détente de sa clientèle. Il se compose de deux vastes gymnases équipés, d'un vestiaire, d'une salle d'eau et d'un salon confortable. Le premier étage du bâtiment est exclusivement réservé aux appartements de maître Ghevardi.

DESCRIPTION DU REZ-DE-CHAUSSÉE

1- Gymnases : ces deux grands gymnases occupent l'essentiel du rez-de-chaussée. Ils servent bien évidemment à l'entraînement des escrimeurs. Ces derniers y reçoivent l'enseignement des professeurs mais peuvent également y trouver des mannequins et tout l'équipement nécessaire (altères, barres fixes, etc.).

2- Bureau : c'est dans ce petit bureau que maître Ghevardi tient ses comptes et range les fleurets et armes d'exercice. Il part de cette pièce, un petit escalier menant au premier étage.

3- Vestiaire : des bancs et des étagères meublent cette pièce où la clientèle se change. Seuls les meilleurs clients (une dizaine) y ont un petit coffre personnel fermant à clef. (Une trappe donne accès à la cave du bâtiment. c'est dans cette cave abandonnée que repose le cadavre de Markus Vulmar -jet de Voir ou de Chercher pour remarquer la trappe).

4- Salle d'eau : dans cette pièce se trouvent de vastes baquets de bois que l'on remplit d'eau chaude pour la toilette et la détente des







escrimeurs. Les bains s'éternisent souvent à l'occasion de discussions qu'on mène ici. L'eau chaude provient d'une auberge proche qui livre en outre fréquemment nourriture et boissons.

5- Salon : le salon est le lieu privilégié de rencontre et de discussion du D'Alembert, il n'a d'ailleurs été conçu qu'à cet effet. C'est une salle confortable, meublée de nombreux fauteuils, canapés et coussins. On y trouve également une petite bibliothèque très visitée.

DESCRIPTION DU PREMIER ETAGE

1- Salon : après une porte de communication, l'escalier donne directement dans un salon agréablement meublé : table basse, quelques fauteuils. Une rapière magnifique et accrochée au mur, à côté de divers souvenirs des voyages de Ghevardi.

2- Cuisine : c'est la cuisine rudimentaire et pauvrement équipée d'un célibataire commandant tous ses repas.

3- Cellier : en fait, une pièce vide et poussiéreuse. Ghevardi n'y met jamais les pieds.

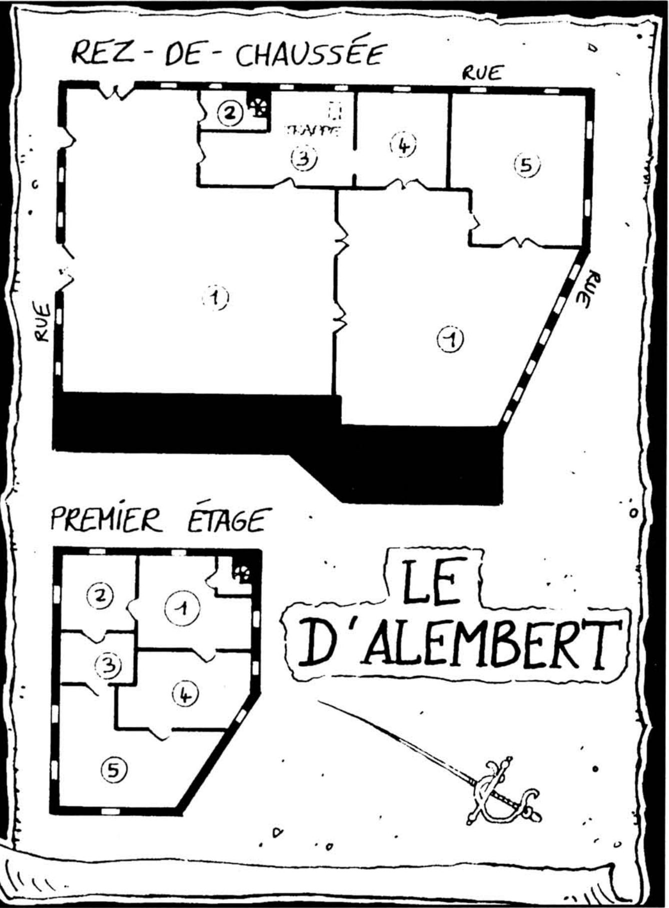
4- Bibliothèque : cette bibliothèque est une grande fierté du maître des lieux. Il n'a commencé à la constituer qu'après s'être établi à Nancy, sous les conseils avisés du professeur Jeanjean.

C'est là que se trouve l'opuscule antérieur au Tragique Millénaire et traitant d'escrime que le professeur offrit jadis à son ami.

5- Chambre : c'est la chambre à coucher de Ghevardi. Avec la bibliothèque, c'est la seule pièce de l'étage qui ferme à clef.

PREMIER CONTACT

Le D'Alembert n'est pas ouvert en matinée. Si les aventuriers s'y présentent avant midi, ils ne rencontreront que les quelques serviteurs



chargés de nettoyer et ranger les salles quotidiennement. Ghevardi, cependant, loge à l'étage : il pourra facilement être averti qu'on le demande mais, à moins d'une raison sérieuse, il préférera remettre l'entrevue à plus tard. Qu'ils soient attendus ou non, les personnages ne pourront manquer de rencontrer le maître d'armes durant les heures d'ouverture : à peine ont-ils franchi le seuil de l'académie que le propriétaire sort de son bureau et les accueille poliment.

Pour ce premier contact, les personnages ont le choix entre deux stratégies d'approche. Ils peuvent jouer la prudence, se faire passer pour des clients normaux et mener une enquête discrète dans l'espoir d'apprendre sans en avoir l'air ce qu'on voudrait leur cacher. Sinon, s'ils ne craignent pas de compromettre la suite de leurs affaires, ils peuvent jouer franc jeu et expliquer à Ghevardi le véritable objet de leur visite.

Ghevardi n'a aucune raison véritable de se méfier des personnages. S'ils optent pour le secret, il les accompagnera pour le tour du propriétaire comme de coutume avec tous les nouveaux venus. Fidèle à ses principes, cependant, il les sondera par d'habiles questions afin de s'assurer de leur bonne moralité et leur expliquera son point de vue sur l'escrime.

Ce tour du propriétaire est l'occasion pour les aventuriers de découvrir les lieux, d'abord, mais surtout d'être présentés aux habitués, dont Anselm Stratis. Ensuite, Ghevardi proposera aux personnages de rester une pleine journée dans les murs avant de souscrire une inscription (dix pièces d'argent par semaine, payables d'avance).

Seconde possibilité : les personnages annoncent clairement ce qui les amènent. Dans ce cas de figure, Ghevardi se montrera extrêmement participatif. Non seulement il répondra à toutes les questions qui lui seront posées mais il pourra également inviter Anselm Stratis à le faire. Il ne fera aucune difficulté si les aventuriers demandent à visiter l'académie et interroger certains de ses membres. Ghevardi ne tient en fait qu'à une chose : que les personnages fassent leur enquête le plus discrètement possible afin de ne pas inquiéter la clientèle. Il n'acceptera cependant pas que ses appartements privés soient visités. Après tout, l'enquête des aventuriers n'a rien d'officiel.

Qu'ils agissent à visage découvert ou posent discrètement leurs questions, voici ce que les personnages pourront apprendre.

MAITRE GHEVARDI

Bien sûr, le maître d'armes connaît Markus Vulmar. Le jeune homme lui a été présenté il y a quelques semaines par Anselm Stratis. Markus est quelqu'un d'assez secret. Ghevardi ne se souvient pas s'être réellement entretenu avec lui. Même à l'occasion des fréquents débats qui animent l'académie. Markus préfère écouter que s'exprimer. Au D'Alembert, seul Anselm Stratis bénéficie de sa confiance et de ses confidences. En fait, Ghevardi a le sentiment que Markus ne fréquente son établissement que pour l'escrime. Le jeune homme semble en effet s'être découvert une véritable passion pour cet art au point de venir s'entraîner presque un jour sur deux. Markus n'a pas d'adversaire de prédilection : tout adversaire lui est bon pourvu qu'il puisse croiser le fer. Selon les critères de Ghevardi, Markus a toutes les qualités du véritable escrimeur : calme, courtois, ferraillant plus pour le sport que pour la victoire.

Ne connaissant rien de la vie privée de Markus, le maître d'armes ne s'est pas inquiété de son absence. A la réflexion, il n'a souvenir de l'avoir vu au D'Alembert depuis une petite semaine. Si les aventuriers lui font part de leurs craintes concernant le jeune homme, Ghevardi partagera sincèrement leur inquiétude mais ne pourra leur être d'aucun secours. Tout ce qu'il peut dire est que Markus ne comptait sans doute pas partir car il a payé ici un trimestre d'avance (soit 120 pièces d'argent, ce qui représente tout de même une jolie somme).



Au cours de l'entretien, demandez un jet sous 2xPOU aux personnages. En cas de réussite, ils ont l'impression que Ghevardi leur cache quelque chose. En fait, le maître d'armes sait que deux habitués du D'Alembert ont déjà été retrouvé morts et atrocement mutilés. La chose, pour l'instant, est presque restée secrète et Ghevardi peut encore croire qu'il ne s'agit que d'une horrible coïncidence. En apprenant la disparition de Markus, il craint bien sûr que le jeune homme n'ait été victime du même sadique : ce qui tendrait à prouver que le meurtrier est un client de l'académie. Ghevardi ne peut se faire à cette idée. Il ne dira rien de ses soupçons avant la découverte du cadavre.

ANSELM STRATIS

Anselm Stratis est le meilleur sinon le seul ami de Markus Vulmar. Il est par conséquent celui qui, au D'Alembert, connaît le mieux le disparu et est le plus susceptible de renseigner les personnages. Pour l'essentiel, le philosophe fait le même portrait du jeune homme que les parents de ce dernier. Il ne lui connaît pas d'autre ami que lui-même, ni d'aventure galante récente, ni de relations douteuses. Comme Ghevardi, Anselm répondra de bonne grâce aux questions des aventuriers.

Pour l'heure, il ne s'inquiète pas de l'absence de Markus : celui-ci l'avait prévenu qu'il ne comptait employer ces derniers jours qu'aux ultimes préparatifs de son doctorat. De sorte qu'Anselm Stratis s'attend à revoir son jeune ami d'ici peu. Quant aux rumeurs concernant de précédentes disparitions, il n'y accorde aucun crédit.

Par contre, si les personnages font part de la disparition de Markus au philosophe, son inquiétude sera évidente. Anselm sait parfaitement que le jeune homme n'aurait manqué son examen à aucun prix. Cette seule nouvelle suffit à le convaincre qu'il lui ait arrivé quelque chose de grave. Malheureusement, il ne voit pas comment il pourrait aider les personnages dans leur tâche. Si besoin est, il leur conseillera de parler sans masque à maître Ghevardi.

LES RUMEURS

Ghevardi et Stratis ne sont pas les seuls individus que l'on peut rencontrer au D'Alembert. Il est donc possible que les personnages aillent chercher des indices auprès d'autres habitués. Ils découvriront vite que personne ne peut prétendre connaître véritablement Markus. Même ceux qui l'ont affronté ou ont échangé quelques mots avec le disparu ne savent presque rien de lui.

En revanche, les aventuriers pourront apprendre que Markus n'est pas le seul client de l'académie qui ait disparu du jour au lendemain. On parle en effet de deux autres jeunes hommes fréquentant la salle que l'on ne revit jamais ; on murmure qu'ils auraient été tués dans d'étranges circonstances. Mais bien que fondée, cette rumeur ne mène pour l'instant à aucune piste.

LA DÉCOUVERTE DU CADAVRE

Si les personnages pratiquent une fouille systématique de l'académie d'escrime, ils découvriront tôt ou tard le cadavre de Markus. Sinon, c'est un serviteur du D'Alembert qui, par hasard, fera la macabre trouvaille alors que les aventuriers sont encore dans les murs. Le corps de Markus se trouve dans la cave de la salle d'armes. On y accède par une trappe dans les vestiaires.

Comme toutes les victimes de Gerd Béril, alias Stéphan Ost, Markus fut éventré de deux coups de poignards se croisant sur l'abdomen. Selon la date de la découverte du cadavre, son état de putréfaction peut être plus ou moins avancé. En tout état de cause, Markus fut tué le jour même de sa disparition (soit, si les aventuriers ont fait vite, quatre ou cinq jours auparavant).

Théoriquement, la mission des personnages s'arrête ici. Ils étaient chargés de retrouver Markus, ce qui est fait. Il leur reste maintenant à annoncer la terrible nouvelle à Ernst Vulmar. On imagine comment un père peut réagir dans un cas pareil. Effondré, il voudra cependant tout savoir de l'enquête des aventuriers et, surtout, connaître l'assassin de son fils. Il ne viendra bien évidemment pas à l'idée du marchand de payer les personnages pour leur découverte. Par contre, il leur demande aussitôt de continuer l'enquête et de découvrir qui a éventré Markus.

HUGG SOLMAN

Découvrir l'assassin de Markus, cela signifie pour les personnages reprendre l'enquête là où ils l'avaient laissée. En l'état actuel, ils disposent de peu d'indices. S'ils ont été perspicaces, ils ont sans doute deviné ou senti que Ghevardi leur avait caché quelque chose. Ils peuvent également avoir entendu parler des précédentes disparitions et vouloir faire le lien entre elles et la mort de Markus. Quoi qu'il en soit, la suite de ce scénario passe par le D'Alembert.

La nouvelle fit grand bruit au D'Alembert. Pour un temps, la philosophie et la politique sont oubliées : on ne parle plus que de la découverte du cadavre. Celle-ci remet au goût du jour les deux précédentes disparitions. L'assassin de Markus n'aurait-il pas fait d'autres victimes ? Chacun s'accorde à trouver la coïncidence troublante. Tout cela n'indique-t-il pas en outre que le meurtrier compte parmi la clientèle de la salle d'armes ?

LES DEUX AUTRES DISPARITIONS

Les deux disparus ont bien été victimes de la folie meurtrière de Stéphan Ost. Leur absence n'avait pas été jusqu'à présent particulièrement remarquée. Ils étaient tout deux de jeunes étudiants sans histoire. Leur seul point commun (hormis le fait qu'ils fréquentaient le D'Alembert) est qu'ils courtisèrent tous les deux Sandra Ost à diverses occasions, ce qui les condamna. Les personnages pourront obtenir les indications qui suivent par une enquête de proximité (dans le voisinage des victimes) ou auprès de la milice.

Le premier fut tué il y a environ trois mois. Son cadavre fut découvert à l'extérieur de la ville, partiellement dévoré par les bêtes sauvages de sorte que les causes de la mort ne purent être devinées.

Le second mourut un mois auparavant. Son corps fut trouvé il y a peu dans la pauvre mansarde qu'il habitait ; le cadavre portait les mêmes mutilations que celui de Markus. Selon Ghevardi, Stratis et d'autres habitués de l'académie, les trois jeunes gens ne se connaissaient au plus que de vue.

Les pistes de ces deux disparitions ne mènent nulle part. La découverte du second cadavre ne sert qu'à conforter les personnages dans l'idée qu'il n'y a qu'un seul et unique assassin. Le maître de jeu est libre de laisser ou non les joueurs perdre du temps dans cette direction.

DES RÉVÉLATIONS !

Après la découverte du cadavre de Markus, les personnages trouvent un Ghevardi catastrophé et culpabilisé. Désormais, il ne songe plus à garder le secret sur les deux précédents morts. Les faits l'obligent même à admettre qu'un même individu est sans doute à l'origine des trois crimes et que, si tel est le cas, le meurtrier est certainement un client du D'Alembert.

Si les aventuriers l'interrogent sur les raisons de son silence passé, Ghevardi dira n'avoir pas voulu inquiéter inutilement les habitués de son académie. En outre, rien ne permettait d'affirmer avec certitude que le premier disparu avait bien été la victime d'un assassinat. Pour







finir, retenir l'hypothèse du double crime revenait à supposer que le meurtrier fréquente ou a fréquenté l'académie. Or, si Ghevardi est maintenant forcé de reconnaître la possibilité de cette dernière théorie, il ne voit toujours pas qui pourrait avoir commis de telles abominations.

Anselm Stratis est également très affecté par la mort de Markus, qu'il considérait presque comme un fils. Dans un moment d'égarement, il fera même cet aveu aux personnages. Mais le philosophe est un homme de ressource : il prendra vite le dessus et voudra tout mettre en oeuvre pour que l'assassin soit retrouvé et puni. Si les aventuriers n'y songent pas, c'est lui qui proposera au maître d'armes de consulter ses archives. Son idée est d'abord que le meurtrier ne peut être qu'un homme : les coups portés aux victimes supposent une grande force. Ensuite, il imagine que les meurtres pourraient être une vengeance perpétrée par un déséquilibré furieux d'avoir été refusé à l'académie. Malheureusement, cette hypothèse n'éveille rien dans l'esprit du maître d'armes. En revanche, Ghevardi découvre en consultant ses comptes que la date du premier mort suit de peu l'inscription d'un homme étrange et secret dont il n'a presque aucun souvenir : Hugg Solman.

LA VÉRITÉ HISTORIQUE

En fait, Hugg Solman ne s'est inscrit au D'Alembert que quelques jours après le premier crime. Le chasseur de prime aurait eu du mal à faire autrement puisque c'est justement la découverte du cadavre qui lui donna l'idée d'entrer à l'académie d'escrime. L'erreur de date vient de ce que Ghevardi est un bon maître d'armes mais un piètre administrateur : il lui arrive souvent de tenir ses comptes et enregistrer les inscriptions (de mémoire) avec quelques semaines de retard. Errare humanum est. Le secret et la solitude qui entourent cet homme suffiront ensuite à faire de lui un excellent suspect...

RENCONTRER SOLMAN

Grâce à Ghevardi, les personnages possèdent désormais l'adresse d'un suspect : Hugg Solman loue une chambre meublée à quelques minutes de la forteresse. Les aventuriers ayant toute liberté d'action, il est difficile de prévoir leurs intentions : voudront-ils prendre contact avec le chasseur de prime, le suivre discrètement, fouiller sa chambre, etc. ? Les éléments qui suivent devraient permettre au maître de jeu de faire face à tous les cas de figure.

Malheureusement, il est presque impossible aux personnages de rencontrer Hugg Solman. A ce moment du scénario, le chasseur de prime est tout entier à son enquête. Cela fait même plusieurs semaines qu'il ne quitte Isa Béril d'une semelle, persuadé à juste titre que le meurtrier est un proche de la jeune femme. Lorsque les aventuriers approcheront enfin Solman, ce sera dans les tragiques circonstances de son assassinat. En effet, Isa Béril l'a repéré et a ordonné aux agents du Sincère Repentir qu'elle commande de l'éliminer.

LES VOISINS

Les gens du quartier connaissent peu Hugg Solman. Ils font de lui le portrait d'un homme poli mais discret et très réservé. Rares sont ceux qui ont échangé quelques mots avec lui. Il semble en outre que Solman est rarement chez lui. Sa logeuse pourra confirmer ce fait. Elle ajoutera qu'il ne reçoit jamais personne, qu'elle ne connaît même pas son métier mais qu'il a toujours payé son loyer en temps et heure. Cela fait maintenant un peu plus de trois mois qu'il loge ici. La logeuse croit savoir que Solman vient de Picardia.

FOUILLER SA CHAMBRE

Les personnages auront sans doute beaucoup de mal à persuader la logeuse de les laisser entrer dans la chambre de Solman en son absence (mais tout est possible). En désespoir de cause, ils pourront







toujours y entrer par effraction. Ils découvriront alors une chambre modeste mais propre et en bon ordre. Les effets personnels de Solman sont réduits au strict minimum. Tout indique que le chasseur de prime n'est que de passage : armoire et étagère vides, sac déjà préparé, aucun élément de décoration personnel. Un jet de Chercher réussi (critique exigé) permet de découvrir, sous une latte du parquet, le journal intime du chasseur de prime.

LE GUET-APENS

Comme indiqué plus haut, Hugg Solman a été démasqué par Isa Béril et celle-ci a commandé son assassinat. Les agents du Sincère Repentir ont décidé d'intervenir alors que le chasseur de prime rentre chez lui. Même s'il est plus logique que les assassins agissent de nuit, le guet-apens peut très bien se dérouler en plein jour. Le principal est en fait que les personnages soient dans les parages. Sans cela, il leur serait impossible de recueillir les dernières paroles du mourant. Une bonne option est que la chose ait lieu alors que les aventuriers fouillent la chambre du chasseur de prime.

L'embuscade est parfaitement préparée et Hugg Solman n'a aucune chance d'en réchapper. Mortellement blessé dès le début du combat, il oppose une résistance désespérée à ses assaillants lorsque les personnages arrivent sur les lieux du combat. Certains d'avoir accompli leur mission, les assassins voudront alors fuir et les aventuriers ne pourront affronter que les retardataires. Pendant ce temps, Solman agonise. Ces derniers mots seront pour indiquer la cache de son journal...

Assassin du Sincère Repentir

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	13	12	12	16	12

Points de Vie : 15 — **Armure** : cuir 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	70 %	2D6+1	75 %
Dague	60 %	1D4+2+1D6	60 %

Compétences : Eviter 50 %, Chercher 60 %, Voir 70 %, Entendre 65 %, Embuscade 80 %, Se Cacher 85 %, Mouvement Silencieux 85 %

***Note** : il y a cinq assassins, tous fanatiques. Rien ne permet de les identifier. Ceux qui seraient trop blessés pour fuir se donneront la mort.*

LE JOURNAL

La découverte du journal correspond à un grand pas en avant dans l'enquête. Grâce à lui, les personnages vont comprendre qui est Solman et recueillir d'importantes informations. Il y a deux manières de trouver le journal : soit en fouillant méthodiquement la chambre où il est dissimulé, soit en suivant les indications données par le chasseur de prime quelques instants avant sa mort. Le journal de Solman est en fait constitué d'une cinquantaine de feuillets libres et datés, couverts d'une écriture serrée mais facilement déchiffrable. Il retrace au jour le jour, depuis un an, l'enquête que menait Hugg Solman. Il est caché dans la chambre du chasseur de prime, sous une latte du parquet, enveloppé dans une pochette de cuir.

Ce que raconte le journal de Hugg Solman

Il y a environ un an, Hugg Solman fut engagé en Picardia par un riche banquier dont le fils aîné avait été éventré de deux coups de poignard se croisant sur l'abdomen ; le chasseur de prime, bien sûr, fut chargé de retrouver l'assassin. Hugg découvrit rapidement qu'une dizaine de meurtres similaires avaient déjà été commis dans le duché picard. Comme il ne parvenait pas à faire le lien entre toutes les victimes, il déduisit que le meurtrier était un fou, frappant au hasard. L'enquête du chasseur de prime piétinait, les cadavres étaient trouvés avec une régularité de métronome jusqu'au jour où les macabres découvertes cessèrent. Hugg comprit alors que le meurtrier avait quitté la région.

Durant ses investigations en Picardia, Hugg Solman ne put jamais identifier Stéphan Ost. Mais heureusement, les meurtres commis régulièrement par ce dernier permirent au chasseur de prime de le suivre avec quelques semaines de retard. Hugg arriva ainsi à Nancy un mois après Sandra et son frère -soit environ trois mois avant le début de ce scénario. Son enquête était à nouveau au point mort lorsqu'il entendit parler d'un cadavre découvert non loin de la ville et, bien que le corps fut partiellement dévoré, il reconnut la signature morbide de son assassin. A cours d'indices, il s'inscrivit à tout hasard au D'Alembert parce que la dernière victime fréquentait cette salle d'armes. Après plusieurs semaines, il y rencontra Sandra Ost, alias Isa Béril. Il l'avait déjà vu en Picardia et trouva la coïncidence troublante. Il décida de l'espionner : s'il était peu probable qu'elle soit responsable des crimes, peut-être en était-elle complice...

A partir de cette date, le journal est moins soigneusement tenu. En effet, Hugg Solman espionne Isa Béril vingt-quatre sur vingt-quatre et rentre désormais peu chez lui. Les personnages peuvent cependant encore apprendre qu'Isa semble avoir un amant éminent et que Hugg Solman dût répondre aux questions d'un agent de renseignements lorein.

ISA BERIL

Grâce au journal découvert dans la chambre du chasseur de prime, les personnages ont maintenant de bonnes raisons de s'intéresser à Isa Béril. Cependant, ils ne savent presque rien d'elle. Pour apprendre ne serait-ce que son adresse, il est nécessaire de retourner poser quelques questions au D'Alembert. Par chance, Ghevardi et Anselm Stratis connaissent bien Isa Béril. Ils ne feront aucune difficulté pour répondre aux questions des aventuriers même s'il leur semble impossible que la jeune femme soit mêlée de près ou de loin à cette sombre affaire.

CE QUE L'ON SAIT D'ISA BÉRIL

Anselm Stratis et Ghevardi se souviennent avoir rencontré Isa Béril et son frère, Gerd, trois ou quatre mois auparavant. A cette époque, le frère et la soeur venaient d'arriver à Nancy et prétendaient avoir quitté leur Picardia natale pour fuir la répression granbretonne qui y sévit. Isa et Gerd furent rapidement admis au sein des Egalitaires où leur dévouement et leur générosité furent très appréciés. Aujourd'hui encore, tout le monde s'accorde à penser que les Béril sont d'excellentes recrues. Certes, l'intelligence et la force de caractère de Gerd sont loin d'égaler celles de sa soeur, mais sa gentillesse naturelle est digne d'éloge. Isa, quant à elle, se montra très vite à la hauteur des responsabilités qu'on lui confia : elle travaille (avec succès !) à fédérer tous les groupuscules égalitaires éparpillés en Loreine et fréquente par conséquent beaucoup moins le D'Alembert depuis quelques semaines. Comme beaucoup, Ghevardi ignore la liaison d'Isa et de Jorn. Seul Anselm a connaissance de cette aventure ; par discrétion, cependant, il n'en dira mot.







Anselm et Stratis sont bien sûr en mesure de faire une description physique d'Isa et Gerd -ils dépeignent d'ailleurs ce dernier comme un colosse, ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des personnages. Le maître d'armes pourra en outre donner leur dernière adresse connue : un petit appartement à quelques pâtés de maisons de la chambre de Hugg Solman.

L'adresse que les personnages apprennent d'Anselm Stratis et de Ghevardi n'est plus valable depuis une quinzaine de jours. En effet, Jorn de Loreine a offert à sa maîtresse d'habiter un riche hôtel particulier appartenant à la couronne ducale. Isa et Gerd y vivent désormais. Anselm est bien sûr au courant de ce changement d'adresse mais il ne peut l'avouer sans trahir le secret.

Une rapide enquête de voisinage dans l'ancien quartier d'Isa et Gerd devraient permettre aux personnages de découvrir facilement le nouveau domicile de leurs suspects.

L'ENQUETE AUTOUR D'ISA BÉRIL

L'enquête autour d'Isa Béril s'annonce difficile. D'une part, celle-ci est une professionnelle: elle connaît parfaitement les risques de son métier et fait preuve d'une prudence à la mesure des risques encourus. D'autres part, Isa mêle habilement sa vie d'espionne et sa vie amoureuse : certains de ces rendez-vous nocturnes (tous suspects aux yeux des personnages) la conduisent dans les bras de Jorn, d'autres lui font retrouver le sinistre Evêq Maghnus. Et pour finir, Isa est sous la "protection" discrète de quelques agents secrets loreins : ceux-ci ne manqueront pas de repérer les aventuriers et ne resteront pas longtemps sans rien faire.

Isa et son frère n'ayant emménagé que très récemment, les voisins savent assez peu de choses. Ils ont simplement eu la possibilité de remarquer qu'Isa sort beaucoup, et parfois même la nuit. Elle est en général accompagnée d'un homme grand et robuste (Gerd). On ignore à qui appartient l'hôtel particulier, lequel était resté vide des mois durant.

Pour espérer prendre Isa Béril en défaut, les personnages devront la surveiller vingt quatre heures sur vingt quatre. Le jour, Isa vaque à ses occupations d'Egalitaires : elle rencontre certains militants, participe à des réflexions de groupe, et quitte même la ville pour rendre visite à des amis ou relations. Lorsqu'elle sort, Isa est toujours accompagnée de son frère. Sinon, il est enfermé dans une chambre aux volets clos ne donnant par sur la rue.

Après le coucher du soleil, les activités d'Isa Béril diminuent à peine.

Une nuit sur deux, environ, elle part retrouver Jorn de Loreine dans un kiosque retiré du Parc des Plaisirs et les deux amants ne tardent pas ensuite à gagner incognito une auberge accueillante. Même si Isa Béril ne fait pas preuve d'une extrême prudence pour ses rendez-vous galants (que pourrait-on bien lui reprocher ?), la suivre n'est pas sans risque. Ainsi les mauvaises rencontres sont monnaie courante la nuit dans le Parc des Plaisirs. Mais surtout, on voit mal comment les personnages (aussi discrets soient-ils) pourraient échapper à la vigilance des hommes chargés de la sécurité du prince de Loreine. A l'occasion des escapades sentimentales de sa soeur, Gerd reste à la maison, drogué et enfermé dans sa chambre.

Beaucoup plus rarement, Isa Béril sort à la nuit tombée pour retrouver l'Evêq Maghnus. Pour ces rendez-vous, Isa est d'une prudence totale. Elle s'y rend toujours accompagnée de son frère et fait de nombreux détours augmentant ses chances de repérer un suiveur ; au moindre doute, elle préfère rentrer chez elle. Par un curieux caprice, elle retrouve l'Evêq au même endroit que Jorn pour faire son rapport et recevoir ses ordres. Normalement, les personnages ne devraient avoir qu'une seule fois l'occasion de surprendre un conciliabule entre Isa et l'Evêq Maghnus ; il vaut mieux pour eux qu'ils ne manquent pas le coche.

CYRIL KÉRIAN

Cyril Kérian est un agent secret lorein chargé par la duchesse Patricia de protéger Jorn de Loreine à l'insu de ce dernier. Il y a un an, en effet, Jorn renvoya sa garde du corps officielle et par trop pompeuse : il voulait, disait-il, se démarquer du protocole afin d'être plus "proche" de ses sujets qu'il considère tous comme ses égaux. Naturellement, Patricia ne l'entendit pas de cette oreille mais, pour ne pas froisser son fils, elle préféra lui attribuer de nouveaux gardes du corps, secrets ceux-là, et peut-être plus efficaces.

En espionnant la maîtresse de Jorn, les personnages vont tôt ou tard être repérés par la garde secrète du prince de Loreine. Bien décidé à ne prendre aucun risque, Kérian ordonnera l'arrestation de ces mystérieux individus ! Les agents loreins agiront de manière à ne laisser aucune chance aux aventuriers. Ils ne tiennent pas à les tuer mais plutôt à leur faire comprendre que toute résistance est inutile. A partir du moment où les personnages s'intéressent à Isa Béril, le maître de jeu est totalement libre du lieu et de l'heure de leur arrestation ; il devra uniquement faire en sorte qu'elle se passe le mieux possible (i.e. sans effusion de sang).

Agent Lorein

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	14	12	13	14	10

Points de Vie :17

Armure : aucune ou une cotte de mailles pour les "interventions sur le terrain"

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	70 %	2D6+1	75 %
Dague	50 %	1D4+2+1D6	50 %
Arbalète	60 %	3D6	-

Compétences : Voir 80 %, Chercher 70 %, Embuscade 90 %, Se Cacher 85 %, Mouvement Silencieux 80 %.

***Note** : pour les arrêter, les agents seront deux à trois fois plus nombreux que les personnages.*

Peu après leur arrestation, les aventuriers vont subir un interrogatoire serré dans une cellule de la Forteresse. C'est Cyril Kérian en personne qui pose les questions. Avant tout, il veut savoir qui sont les personnages et pourquoi ils suivent la maîtresse du prince de Loreine. Les personnages feraient un mauvais calcul en cachant quoi que ce soit à Kérian. D'une part, celui-ci n'a qu'un mot à dire pour qu'ils se retrouvent emprisonnés dans l'attente d'un procès hypothétique. Mais d'autre part, l'agent lorein peut s'avérer un allié sérieux.

Comme les joueurs peuvent l'avoir deviné, Cyril Kérian arrêta Hugg Solman quelques semaines plus tôt et l'interrogea dans de semblables circonstances. Par conséquent, Cyril est au courant de la mission du chasseur de prime et donc des soupçons qui pèsent sur Isa et son frère. La nouvelle de la mort de Solman et la lecture de son journal ne peuvent qu'inquiéter l'agent secret concernant l'identité de la maîtresse de Jorn ; en revanche, elles contribueront grandement à "blanchir" les personnages.

Si Kérian est persuadé (comme c'est probable si les personnages jouent franc-jeu) que les aventuriers n'en veulent pas à son illustre







protégé, il leur proposera un marché : en échange de leur liberté, les aventuriers s'engagent à ne plus quitter Isa Béril d'une semelle et à faire un rapport régulier sur les activités diurnes et nocturnes de cette dernière. De son côté, Kérian laisse toute latitude aux aventuriers et leur promet même de les prévenir lorsque Isa sortira pour voir Jorn et donc que leur présence ne sera pas nécessaire.

Ce marché est en fait un habile moyen de vérifier la loyauté des personnages. Si ceux-ci ont menti, ils fuiront à la première occasion et Kérian n'aura plus à se soucier d'eux. Si en revanche ils ont dit la vérité, Kérian peut espérer garder un oeil sur la maîtresse du prince sans affecter ses propres hommes à la surveillance de la jeune femme. Kérian donne rendez-vous aux personnages tous les midis dans une taverne de la ville pour leur rapport.

LE RENDEZ-VOUS AVEC MAGHNUS

Une nuit du choix du maître de jeu, Isa Béril a rendez-vous avec l'Evêq Maghnus. Comme il est dit plus haut, Isa retrouve son employeur au même endroit que son amant : un kiosque isolé, au coeur du Parc des Plaisirs. Pour l'occasion, Isa est accompagnée par Gerd. Sur le chemin, le frère et la soeur ont pris mille précautions pour ne pas être suivis. Note : le maître de jeu devra tout de même veiller à rendre cette filature difficile mais pas impossible : la suite du scénario en dépend.

Le kiosque en question est un petit chapiteau métallique, ouvert aux quatre vents et soutenu à quelques mètres du sol dallé par plusieurs piliers de fer forgé. Le kiosque se tient à l'écart des chemins les plus pratiqués : il est le rendez-vous des amoureux le jour mais rares sont ceux qui osent s'aventurer dans ses parages à la nuit tombée. Le kiosque est cerné par une végétation folle qui le protège des regards indiscrets des promeneurs mais qui fournira cependant aux personnages une cachette appréciable.

Lorsque Gerd et Isa arrivent sur les lieux, l'Evêq Maghnus attend déjà. Dans la pénombre, les personnages ne distinguent de ce dernier qu'une grande silhouette sombre et encapuchonnée. Par prudence, en effet, l'Evêq ne porte pas les habits de sa charge mais des vêtements de cavaliers et une lourde cape grise qui le protège du froid autant que des regards. Pour apercevoir son visage, les aventuriers devront réussir un jet de Voir ou Chercher. Dans tous les cas, seul un Lorein ou un familier du Sincère Repentir est en mesure de reconnaître l'Evêq de Nancy de visu.

Si les personnages n'ont pas commis d'impairs, ils vont surprendre cette fameuse nuit une conversation capitale entre l'Evêq Maghnus et son espionne. Le maître de jeu peut rendre la chose plus ou moins difficile en demandant, par exemple, de fréquents jets d'Ecouter. Les comploteurs parlent à voix basse. Il est donc possible que des bribes de leur dialogue échappent aux aventuriers. Ces derniers doivent cependant en apprendre assez pour deviner que quelque chose de très important se prépare à l'occasion d'une petite fête prévue au D'Alembert pour le lendemain soir.

Lorsque tout est dit, Isa et son frère restent encore sur place un petit moment afin de surveiller le départ de l'Evêq. Si les personnages tentent de le suivre, ils risquent de se faire repérer par Isa et Gerd d'abord mais aussi par les hommes de main de l'Evêq qui attendent un peu à l'écart. Si les personnages ne font pas de zèle, cependant, chacun retourne chez soi, l'esprit tranquille.

L'ATTENTAT

Les personnages n'ont aucun moyen de le savoir pour l'instant mais l'assassinat qui se prépare est celui du professeur Jeanjean. Comme beaucoup, le professeur Jeanjean est invité ce soir là au D'Alembert pour fêter les dix ans d'existence de la salle d'armes. La







La conversation d'Isa et de l'Evêq

- Bonsoir Sandra

- Bonsoir Monseigneur

- Tout est-il prêt ?

- Oui.

- Pensez-vous qu'il se doute de quelque chose ?

- Non. Il a toute confiance en moi. Je le vois souvent. Ce sera très facile.

- Quand a lieu cette petite fête ?

- Demain soir, au D'Alembert.

- Etes-vous sûre que le moment est bien choisi ?

- Certaine. Il y aura la crème des Egalitaires et de nombreuses personnalités. Une telle occasion ne se présentera pas de si tôt. Si tout va bien, demain, un coup de poignard permettra enfin à vos ambitions de se réaliser.

- Vous savez bien qu'il ne s'agit pas d'ambitions personnelles. Je pense avant tout à notre Eglise, si rudement traitée par les Loreins... Votre frère a encore commis un impair : ce cadavre au D'Alembert, c'est bien lui, non ?

- C'est lui, Monseigneur.

- Il serait bon que cela ne se reproduise pas dans l'immédiat. Déjà, ce chasseur de prime...

- Le problème est résolu, ne vous inquiétez pas. En outre, vous connaissez le nom de la prochaine victime de Stéphan.

- C'est lui qui frappera ?

- Le premier, oui. Les autres suivront.

- Bien. Ce rendez-vous a déjà trop duré. Restez ici quelques instants et assurez-vous que je ne suis pas suivi.

- A vos ordres, Monseigneur.

majorité des Egalitaires locaux seront présents, ainsi que plusieurs notables et Jorn de Loreine.

Tout cela, bien sûr, entre dans le cadre du plan de l'Evêq Maghnus. Le premier coup de poignard doit être porté à minuit par Stéphan Ost, aussitôt imité par la poignée de terroristes recrutée dans les rangs des Egalitaires. Le plan prévoit qu'ensuite, Sandra et son frère profitent de la panique pour s'enfuir et quitter le duché. Maghnus a cependant apporté une modification de taille au plan initial : afin de provoquer une réaction la plus violente possible chez Jorn, l'Evêq a imaginé de tuer Sandra et de mettre ce crime sur le compte des autorités loreines. Ainsi, non seulement la duchesse Patricia conduira une répression injuste mais en outre son fils Jorn prendra sans nul doute les armes contre sa mère. En outre, comme il est presque certain que Stéphan soit tué lors de l'attentat, il ne restera personne pour trahir Maghnus.

LES PRÉPARATIFS

Entre la nuit du rendez-vous et la soirée d'anniversaire, les aventuriers doivent, comme convenu, retrouver Cyril Kérian à midi. Averti de ce qu'il s'est passé, celui-ci ne doute pas une seconde que le meurtre qui se prépare soit celui de Jorn de Loreine : selon lui, les terroristes en veulent à la vie du prince afin de priver le trône de Loreine de son héritier. Cyril ne se trompe cependant pas lorsqu'il devine que le vis-à-vis de Sandra était l'Evêq Maghnus du Sincère Repentir. Au besoin, il peut expliquer aux aventuriers la situation particulièrement précaire de l'Eglise du Sincère Repentir en Loreine et les intérêts qu'elle aurait à retrouver son statut d'antan dans le duché.

Malheureusement, les personnages n'ont aucune preuve de ce qu'ils avancent. Si Kérian ne doute pas un instant de ce qu'ils racontent, il ne peut rien faire sans preuve irréfutables. Par conséquent, il faut attendre et prendre les criminels en flagrant délit juste avant qu'ils ne commettent leur forfait. Dès lors, le plan de Cyril Kérian est le suivant pour la soirée d'anniversaire : pendant que lui et ses hommes ne quitteront pas le prince d'une semelle, les personnages doivent continuer à surveiller Isa Béril et l'arrêter le moment venu.

S'il n'est pas déjà trop tard, Kérian ordonne aux personnages de garder le secret de tout ceci.

LA SOIRÉE

Pour l'essentiel, le maître de jeu dispose des éléments nécessaires à mettre en scène la soirée que donne maître Ghevardi dans sa salle d'armes.

Exceptionnellement, les portes du D'Alembert n'ouvrent ce jour-là qu'à la nuit tombée afin d'accueillir les invités. L'intérieur a été décoré pour l'occasion. On a apporté de nombreuses tables et chaises. Des dizaines de chandeliers illuminent les pièces. Des laquais engagés pour un soir font le service. La soirée commence sous les meilleurs auspices : les convives sont nombreux et gais, les verres et les assiettes ne sont jamais vides, et il n'y a pas une pièce où l'on ne discute aimablement. Peu à peu, les invités de marque font leur entrée : Anselm Stratis, le bourgmestre, le professeur Jeanjean, Jorn de Loreine (ce dernier étant discrètement accompagné par les hommes de









Kérian), Cyril Kérian est également là, ainsi que Sandra et Stéphan Ost. Lorsque toutes les personnes attendues sont arrivées, Ghevardi monte sur une estrade et adresse à tous un message de bienvenue salué par de nombreux applaudissements. Puis les conversations reprennent. Sandra va de groupe en groupe pour échanger quelques mots mais n'adresse jamais la parole à Jorn. Quant à son frère, il reste à l'écart, sans mot dire.

Vingt minutes avant minuit, demandez un jet de Voir aux personnages : un messager anonyme porte un billet à Sandra Ost. Celle-ci le lit et paraît surprise : en fait, l'Evêq Maghnus lui donne rendez-vous immédiatement. Quelques minutes plus tard, Sandra a disparu de la vue des personnages à la faveur d'un léger mouvement de foule. Si les personnages réagissent vite et sortent sans attendre, ils auront peut-être une chance de voir la jeune femme tourner à l'angle d'une rue. Sinon, après l'avoir vainement cherchée au D'Alembert, ils devront deviner le lieu de son rendez-vous imprévu : le kiosque du Parc des Plaisirs.

Quelque soit leur rapidité, les personnages arrivent trop tard au kiosque du Parc des Plaisirs : l'Evêq Maghnus a déjà poignardé Sandra Ost et s'est enfui. La jeune femme gît baignant dans son sang, mourante mais encore capable de parler. En fait, elle ne pourra dire que ces quelques mots d'une voix faible avant de s'éteindre : "Vite... Mon frère... Le professeur... A minuit, le profess..."

Il est capital que les personnages suivent Sandra Ost au kiosque du Parc des Plaisirs avec quelques minutes de retard. Sans cela, ils empêcheraient l'Evêq Maghnus d'assassiner la jeune femme. Le maître de jeu doit donc tout faire pour retarder les personnages.

Dans quelques minutes, minuit sonnera. Les personnages doivent donc retourner le plus vite possible au D'Alembert s'ils veulent empêcher le meurtre du professeur Jeanjean. Le maître de jeu devra faire en sorte que les personnages les plus rapides arrivent à temps mais au dernier moment : Stéphan est déjà dans le dos du professeur, un large poignard à la main. Cyril Kérian et ses hommes ne se sont malheureusement aperçus de rien.

Un combat immanquable va donc s'engager entre les personnages et Stéphan Ost. Les aventuriers bénéficiant du nombre et de la surprise, ils devraient réduire leur(s) adversaire(s) à l'impuissance sans trop de difficultés. En outre, les hommes de Kérian sont là, prêts à faire le coup de poing.

Le maître de jeu est libre de faire intervenir ou non les partisans de Stéphan mais il ne peut s'agir en tout état de cause que d'une poignée d'hommes faiblement armés et inexpérimentés.

Points de Vie : 12 **Armure** : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	35 %	1D4+2	30 %

EPILOGUE

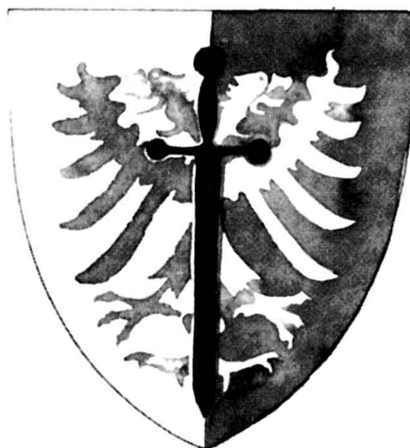
En menant cette aventure à son terme, les personnages réduisent à néant le plan de l'Evêq Maghnus. Si Stéphan n'a pas été tué lors du combat final, ils disposent en outre d'un témoignage accablant contre l'Evêq.

Sinon, les preuves manquant, ils devront se satisfaire de l'idée que Maghnus sera raccompagné à la frontière sous un prétexte quelconque au lieu de le voir exécuté en place publique.

De toute manière, les personnages auront au moins la satisfaction d'avoir sauvé le professeur Jeanjean et peut-être même d'avoir évité la guerre civile en Loreine. A ce titre, les aventuriers pourront, par l'intermédiaire de Kérian, demander une faveur à la duchesse Patricia.

Ils bénéficieront en outre de l'amitié et de la reconnaissance du professeur en même temps que de celle de Stratis, de Ghevardi, etc... Le maître de jeu est libre d'évaluer les conséquences de tout ceci sur la suite de sa campagne.

Pour finir, rappelons que les personnages se sont correctement acquittés de leur mission auprès d'Ernst Vulmar (retrouver l'assassin de Markus) et peuvent donc recevoir la récompense promise.









Les Portes du Paradis

PRESENTATION

Cette aventure se déroule, de son initiation à sa conclusion, en France. Elle se divise en quatre épisodes, chacun établi en un lieu différent. Ces sites d'aventures sont dans l'ordre :

- Parye, la cité de cristal. (I)

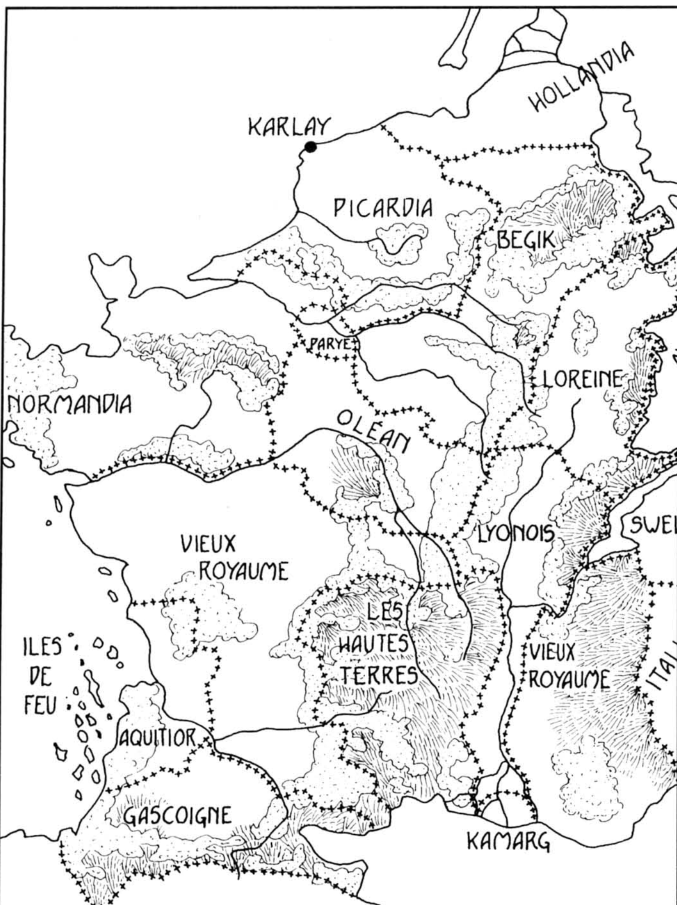
- Les Hautes Terres. (II)

- Les Iles de Feur. (III)

- Les Montagnes de l'Or. (IV)

Seuls certains éléments et personnages de ces lieux sont décrits à nouveau dans le cadre de ce livre. La lecture de La France donnera quantité de renseignements et de descriptions utiles à la bonne marche de ces quatres scénarios.

D'aucuns nous reprocheront d'obliger les maîtres de jeu à acheter par ce biais la France. Nous avons essayé d'introduire tous les éléments de la France nécessaires à l'aventure dans ce livre. Cependant nous avons dû choisir et en exclure sous peine d'éditer deux fois la même chose. Ces mêmes personnes nous auraient alors reproché de faire du remplissage. A bon entendeur ...



Les voyages nécessaires entre chaque site d'aventure ne sont pas détaillés. Une Table de Rencontres sommaire vous est proposée afin d'égayer ces déplacements. Ces rencontres restent anecdotiques et servent seulement à marquer la fin et le début d'un épisode.

Les quatre épisodes ont été conçus de façon intemporelle. L'occupation granbretonne et ses conséquences ne jouent pas un rôle majeur dans l'intrigue. Vous pouvez situer l'aventure avant, pendant ou après l'occupation granbretonne. Modifier tout de même le contexte suivant la présence ou l'absence des Granbretons. Les garnisons granbretonnes présentent quelques inconvénients et périls que vos joueurs ont dû déjà découvrir ! Les Granbretons obligeront les personnages à agir de manière encore plus discrète et prudente.

SYNOPSIS

Dans cette aventure, les personnages servent de "gardes du corps" à l'un des êtres les plus honnis de la terre, le marquis de Pesht. Cet homme a vécu une existence criminelle rarement rencontrée dans l'histoire de l'humanité.

Cependant cette créature mauvaise a décidé de se "repentir" et est partie en quête du paradis. Le marquis a déserté pour cette raison la terrible Légion Noire dont il était le commandant. Cette trahison a provoquée par la même un désir de vengeance chez son maître, le tyrannique et mort-vivant Duc d'Oléan. Le marquis échappa de peu à un assassinat mais fut tout de même empoisonné. La substance toxique inoculé dans son organisme a attaqué ses muscles et l'a rendu quasiment sans force. Désormais seul, pourchassé par ses ennemis de toujours et ses anciens amis, le marquis affaibli ne peut même plus assurer sa défense. Pour cette raison, le marquis s'adressera aux personnages et proposera de les engager.

L'aventure commence à Parye, où se situent le marquis et le premier Pilier de la Sagesse permettant d'accéder aux Portes du Paradis. L'aventure emmènera les personnages dans les lieux où sont cachés ces monolithes. Au cours des quatre parties, les personnages devront faire face à divers dangers : les périls naturels de la France, des Granbretons recherchant eux aussi les Portes du Paradis, des assassins de la Légion Noire et les gardiens des Piliers de la Sagesse. La fin de l'aventure se conclura devant les Portes du Paradis défendues par l'ultime gardien.

Le marquis de Pesht est le personnage essentiel de cette aventure. A ce titre les relations que noueront avec lui les aventuriers sont importantes. Dans un premier temps, le marquis se présentera en conservant l'anonymat. Mais des recoupements et des indices doivent permettre aux joueurs de percer son identité. Une fois démasqué, le marquis tentera de convaincre ses "mercenaires" de sa bonne foi.

LE MARQUIS DE PESHT

Le Marquis de Pesht est l'un des êtres les plus honnis de la terre. Les gens simples maudissent son nom comme celui d'un Granbreton. Quant aux érudits, ils le haïssent encore plus. Selon leurs théories, le



marquis de Pesht n'a pas l'excuse d'être né dans un pays où l'on transforme des enfants innocents en monstres d'apocalypse. Le marquis de Pesht a choisi sciemment de faire le mal, du moins sa légende l'affirme. Ses actions confirment ce jugement. La vie du marquis a été une suite ininterrompue de crimes.

CRIMES ET CHATIMENTS

Sa longue carrière de prince du mal l'a amené à prendre le commandement de la Légion Noire en Oléan, l'armée d'élite du duc Shariskan. C'est à ce poste qu'il a fait une curieuse rencontre. Une nuit, dans son manoir, une grande lueur lui est apparu. Le marquis ne se souvient plus de ce qui se passa, mais le lendemain il ne supportait plus les cris des suppliciés, les armes ensanglantées de ses gardes et encore moins son maître dément. Ses propres crimes revenaient à sa mémoire, mais il ne les contemplait plus avec délice comme auparavant mais avec effroi. Le marquis se souvint alors des racontars d'un ermite qu'il avait torturé une semaine durant. Même lors des plus grandes souffrances cet homme gardait sa foi, affirmant avoir vu les Portes du Paradis. Curieux, le marquis l'avait questionné à ce propos. L'ermite lui avait alors parlé des gardiens, des Piliers de la Sagesse, des rituels et enfin des Portes du Paradis. Pris d'une inspiration subite, le marquis décida de reprendre l'itinéraire de cet ermite.

Avant de quitter l'Oléan, le marquis joua un tour à son maître le duc Shariskhan. Il déroba le trésor ducal et l'emporta à Parye où se trouve l'un des quatre Piliers de la Sagesse.

La trahison découverte, le duc envoya ses meilleurs agents à la poursuite du félon. L'un d'eux blessa le marquis et lui inocula par la même un dangereux poison qui affecta ses muscles.

COMMENT JOUER LE MARQUIS

Le marquis est une personnalité complexe. Il apparaît tout d'abord comme un être charismatique. Son éloquence, sa prestance sont exceptionnelles tout comme son autorité. Sa soif du mal en faisait aussi un être fascinant. Bon nombre de ses victimes ont subi son influence tels des rongeurs charmés par le serpent. Sa réputation lui confère aussi une identité plus qu'humaine. Pour beaucoup, c'est un diable vomi des enfers.

Son désir de trouver les Portes du Paradis ne l'a pas transformé pour autant en dévot humble et pénitent. Il garde toute sa prestance et sa verve et se montre passionné. Il se comporte tel un croisé prêt à tout renverser sur son chemin pour atteindre son idéal. Le marquis de Pesht sera du début à la fin toujours prêt à aller de l'avant. A ses yeux,







les personnages ne seront pas assez rapides, son impatience se mêle aussi à une fougue et un enthousiasme communicatifs. Le marquis considère les personnages comme des mercenaires et non des amis. Il compte leur donner leur salaire sans plus.

Le Marquis de Pesht

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3 (17)	19	16	15	18	17	12

Points de Vie : 23 **Armure** : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2 M	60 %	1D8	55 %
Hache de bataille	55 %	1D8+2/2	45 %
Bouclier	-	-	50 %
Arc composite	45 %	1D4	-

Compétences : Navigation Aérienne 90 % ; éloquence 95 % ; Voir 80 % ; Ecouter 75 % ; Eviter 30 % ; Equitation 45 % ; Diriger une créature ailée 45 % ; Embuscade 90 %.

Notes *: l'empoisonnement du marquis a diminué sa force. Toutes ses compétences physiques ont été affectées. Elles sont ainsi divisées par deux. La faiblesse du marquis justifie l'emploi des personnages. La personnalité de Pesht étant plutôt solitaire, il aurait aimé poursuivre sa quête seul. Quoique tentent les personnages, l'empoisonnement du marquis devra perdurer toute l'aventure. Sa force affaiblie lui interdit de porter une armure.*

HISTOIRE ET LÉGENDE DU MARQUIS DE PESHT

Né on Otriche, un pays quasi ignoré, Pehst a fait beaucoup pour la célébrité de son pays d'origine. Beaucoup d'Européens connaissent l'Otriche uniquement comme le pays qui a vu naître ce monstre. D'ailleurs certains pensent que tous les Otrichiens sont aussi cruels et dépravés que le marquis lui même.

Le Marquis de Pesht commença sa sombre carrière lors d'une cérémonie du Sincère Repentir à la cours de Wien. Le marquis versa dans la coupe de cérémonie quelques gouttes d'un poison violent qui causa la mort de 3 princes, 4 ducs, 6 comtes, 10 marquis (dont le père de l'assassin) et 19 barons. Alors que ses victimes se tordaient sur le sol de la grande basilique, le marquis entreprit un requiem sur le grand orgue, réservé aux mariages royaux. Miraculeusement, comme après chacun de ses forfaits, le marquis réussit à fuir le courroux de ses victimes.

Cet empoisonnement causa la grande guerre de succession d'Otriche qui mit le pays à feu et à sang dix ans durant, livrant le sol aux bandes de mercenaires engagés par d'avides héritiers. Le commentaire du marquis sur cette guerre fût le suivant : "l'Otriche était bien trop tranquille, la quiétude et la sérénité sont par trop obscènes."

Dès lors le marquis de Pesht avait commencé "sa démonstration", selon ses propres termes. Avant son empoisonnement des grands d'Otriche, le marquis avait écrit et fait publier un petit manifeste, "Du Bien et de son contraire, le Mal." Dans ce livre, le marquis développait une théorie pour le moins audacieuse et iconoclaste. Pour résumer sa pensée, le bien et la morale réduisent l'homme au rang d'animal. Seul la soit disante cruauté et le mal révéle l'homme à lui même. Le marquis mit cette philosophie audacieuse en pratique et avec brio à travers toute l'Europe.

Il n'y a aucun pays où le marquis ne se soit livré à son passe-temps favori, faire le mal pour le mal. Ses victimes ont été les rois, les princes, les bourgeois, les paysans. Nul n'a échappé à sa cruauté. Si vous le désirez, la famille d'un personnage a pu souffrir de ses exactions.

- En Espanya il fût inquisiteur une année durant et livra des centaines d'innocents aux bourreaux du saint office.

- En Italia, il dirigea une compagnie de brigands et mit à feu et à sang la Lombardya.

- En Germanie, il répandit les germes de la Mort Noire dans la cité de Berlin.

- En Moscovie, il séduisit puis assassina la fille du Czar.

- En France il commanda quelques années la terrible Légion Noire ...

LE PARADIS

Le paradis est l'objet de la quête du marquis de Pesht et en quelque sorte celui des personnages dans cette aventure. Il n'est pas question de définir ici le paradis dans le contexte de l'oeuvre du Champion Eternel. Depuis le début de cette histoire jusqu'à sa fin, sa nature, son origine, sa raison d'être doivent rester mystérieuses. Son existence au début de l'aventure doit paraître incertaine pour les joueurs. Rien ne la prouve. Laisser le doute s'installer chez vos joueurs. Tout laisse à penser que le marquis de Pesht poursuit une chimère. Qui plus est si le paradis existe, alors seules les âmes des morts peuvent y entrer. Comment un vivant pourrait-il y pénétrer ? Ceci est en contradiction avec le credo des religieux croyant en son existence.

Même après les découvertes des premiers monolithes rien ne confirme leur relation avec un soi disant "paradis." Les documents en possession du marquis et qui lui servent de guide proviennent d'une secte dont le but était de protéger l'entrée de ce paradis. Il y a tant d'excentriques, de fous et d'hystériques dans le monde que croire défendre le paradis est après tout un mal bien bénin. Seule la scène finale de l'épisode IV doit révéler son existence et lever tous les doutes. Le paradis existe mais pourquoi et comment ? Ça, les joueurs ne le sauront jamais.

Chaque église à l'époque d'Hawkmoon a sa propre vision du paradis. Un personnage affilié à une secte en aura connaissance. Pour les autres cultes, les personnages peuvent toujours se renseigner auprès de leurs adeptes.

- Le Sincère Repentir

Le paradis existe. C'est un monde bien réel, dont la terre constitue l'antichambre où les âmes sont mises à l'épreuve. Le paradis est un monde parfait où les justes sont réincarnés et vivent pour l'éternité dans une félicité de tout instant. Tout mal et imperfection sont bannis de ce lieu. Le Dieu unique et justicier y vit lui même entouré de ses fidèles.

- Le Culte du Vrai Dieu

Le paradis existe. Cependant cet endroit n'a pas d'existence physique. Le paradis à l'image de Dieu n'a pas besoin de matière pour s'incarner. Le paradis existe hors de la matière, tout comme Dieu, le créateur de toute chose et causalité primordiale. Le paradis et Dieu selon le culte du Vrai dieu ne font qu'un. Les esprits des morts, bon ou mauvais, reviennent au paradis où ils se fondent pour l'éternité avec Dieu lui même.

- Connaissance du Monde Ancien

Cette compétence permet de connaître la vision du paradis des temps anciens. Tout personnage utilisant cette compétence découvrira







que l'homme de tout temps a cru en un lieu de séjour après la mort où les âmes de certains morts connaîssent le bonheur pour l'éternité.

LA SECTE DES GARDIENS

Cette secte a existé dans un seul but, garder les portes du paradis et empêcher les mortels d'y accéder. Selon de vieilles histoires, la misère et les souffrances des hommes furent telles durant le Tragique Millénaire que Dieu (celui adoré par les Gardiens) prit en pitié ses enfants. Il ouvra alors les portes de son royaume aux persécutés. Parmi ses fidèles adorateurs, certains refusèrent de quitter la terre. Ceux-ci ne voulaient pas abandonner leurs frères. D'autres, une poignée, décidèrent de monter une garde vaillante pour cacher cette porte à jamais de l'humanité malfaisante.

Ceux qui restèrent pour sauver leur prochain périrent rapidement dans ce monde où l'amour n'avait plus sa place. Quand aux gardiens, ils se réfugièrent en des lieux sacrés emmenant avec eux les quatre Piliers de la Sagesse permettant d'accéder aux Portes du Paradis.

Les gardiens se divisèrent en quatre groupes, porteur chacun d'un des Piliers de la Sagesse. Au fil des siècles et des millénaires, le nombre des gardiens diminua et finalement le dernier d'entre eux disparut. Malheureusement pour leur destinée, leur mémoire leur avait survécu. Les hommes se souvenaient de ces guerriers farouches et retirés qui exterminaient sans pitié tous ceux, hommes, femmes et enfants qui violaient leur domaine. Des hommes avaient aussi vu de mystérieux monolithes et parmi les derniers gardiens, certains avaient dévoilé leur secret aux impurs. De vieux textes parlaient aussi des élus, qui au coeur des tourments du Tragique Millénaire, avaient trouvé refuge au paradis y entrant vivant. L'oubli des siècles, la parole des vieillards, les espérances des fous avaient bâti la "légende" vraie de la voie du pur, celle qui permet à l'homme juste et miséricordieux d'entrer au paradis vivant.

Une réussite dans la compétence Connaissance du Monde Ancien permet de connaître quelques bribes de vérité mêlées à des légendes grandioses mais fausses. Libre à vous de guider vos joueurs ou de distiller des informations fausses destinées à les inquiéter.

Comme tant d'autres avant lui, le marquis de Pesht a rassemblé ces documents.

LES QUATRE PILIERS DE LA SAGESSE

Accéder aux Portes du Paradis se fait par l'intermédiaire des quatres Piliers de la Sagesse. Un rituel doit être accompli au pied de chacun d'eux par le pur qui désire entrer vivant au paradis. Le marquis a découvert ces rituels comme l'emplacement approximatif des quatre Piliers de la Sagesse.

Ces piliers sont taillés dans une roche inconnue, aussi dure que le diamant, aussi froide que l'acier et lumineuse. Les quatres piliers présentent la même forme, une base carrée d'un mètre de côté et une élévation de neuf mètres. Leur sommet se termine en forme pyramidale. Aucune inscription ne les recouvre. Chacun des piliers est associé à l'un des éléments fondamentaux, Terre, Eau, Feu, Air. Les rituels permettent l'ouverture de ces éléments vers le "paradis". Chaque pilier se manifeste aussi par une créature intelligente, en fait l'esprit qui est matérialisé dans le monolithe. Ces esprits présentent des différences, chacun étant lié à l'un des éléments fondamentaux.

Ces créatures recherchent des hommes pour assurer leur protection. En effet, ils sont quasiment dépourvu de leur pouvoirs sur terre et craignent de tomber entre des mains impies. Aussi si ils jugent les aventuriers suffisamment nobles de caractère, ils les éprouveront et leur proposeront en cas de succès de devenir des gardiens. La tâche d'un gardien ne consiste pas à rester aux pieds du monolithe attendant la venue profanatrice des impurs. Un lien télépathique relie les gar-







diens à l'esprit du monolithe. Celui-ci appellera son ou ses gardiens lorsqu'une menace pèsera sur lui.

Les esprits monolithes ne sont pas des esprits du dieu seigneur du paradis, mais des esprits de la matière élémentaire, asservis pour entrouvrir les portes du paradis.

LES GARDIENS

La secte des anciens gardiens est devenu au fil des siècles encore plus cruelle que les hommes qu'elle voulait éloignait des Portes du Paradis. Leur foi s'est muée en un fanatisme sanglant. Petit à petit leur nombre a décru, victime de leur caractère belliqueux. Depuis des siècles, le dernier gardien est bel et bien mort. Cependant leur cruauté, leur orgueil ont causé leur malédiction et leur bannissement à jamais de ce paradis qu'ils osaient prétendre défendre par le feu et l'acier. Désormais, leur dieu les a enchaînés pour l'éternité aux Piliers de la Sagesse. Ils doivent désormais tourmenter et tenter ceux qui suivent la voie du pur.

LES PERSONNALITÉS

Au cours de cette aventure, les personnages doivent faire face à de multiples dangers et entre autres aux ennemis du marquis de Pesht. Ces ennemis sont les agents de la Légion Noire et un grand connétable granbreton, le maître de l'ordre du Sanglier, l'Archiduc Fross.

La Légion Noire poursuit le marquis pour sa trahison, ce dernier a en effet quitté cette organisation en lui causant quelques torts. Un légitime sentiment de vengeance anime donc son dirigeant, Shariskhan, duc de l'Oléan. Quant au Granbreton, il désire le même objet que le marquis, le paradis, mais pour des raisons bien différentes.

L'ARCHIDUC FROSS

L'Archiduc Fross est le grand maître de l'ordre du Sanglier. C'est un grand guerrier et un capitaine avisé, il a dirigé de petites armées avec succès et a conquis des provinces d'Europe à lui seul. Si au cours de la bataille, il laisse libre cours à une rage animale digne de l'emblème de son ordre, il planifie auparavant les combats et utilise au mieux les qualités des Sangliers.

Sa maladie mentale, une paranoïa complète et définitive lui a interdit toute responsabilité majeure dans le conseil de guerre impérial et la direction des guerres. Se méfiant de tous, il a causé de multiples problèmes en refusant d'obéir à Méliadus lui même, sous prétexte que ce dernier voulait détruire son ordre. Il a aussi tué en duel des connétables d'autres ordres pour des raisons insignifiantes. Tous ces excès n'ont cependant pas justifié sa condamnation par Huon. L'empereur estime ses Sangliers qui forment ses troupes d'assaut les plus téméraires et les plus nombreuses. Jamais les Sangliers n'ont refusé de charger, quelque soit l'ennemi en face. Lorsque l'Archiduc Fross a manifesté les premiers signes de sa lubie, tous ont été satisfaits de le voir partir en quête accompagné de quelques gardes et délaisser son ordre.

LA FOLIE DE L'ARCHIDUC FROSS

L'Archiduc Fross s'est mis en tête que tous ses ennemis et même les ennemis de l'empire vivaient dans un monde résolument opposé à l'idéal granbreton. Pour lui, tous ces ennemis sournois qui refusent un combat de face se réfugient dans ce plan d'existence. Aussi a-t-il décidé de découvrir le moyen d'accéder à ce monde afin de l'envahir et de terrasser ces ennemis perfides. Il s'agit bien sûr du paradis. Les recherches entreprises sur ses ordres lui ont donné des renseignements similaires à ceux du marquis. Le Granbreton a donc découvert l'existence de la Confrérie des Gardiens et de ses quatre monolithes sacrés.

L'Archiduc Fross

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
21	24	19	13	17	12	5

Points de Vie : 31 **SAN** : 06

Armure : 1D10+4+1D6, grand harnois de qualité

Classe : Noble Guerrier Granbreton, 43 ans

Maladie Mentale : Paranoïaque (stade critique)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de Bataille	95 %	1D8+2+2D6	93 %
Masse	84 %	1D8+2D6	82 %
Marteau à 2M	86 %	1D10+2+1D6	84 %

Compétences : Connaissance de la Guerre 86 % ; Equitation 46 % ; Connaissance de l'Empire Ténébreux 92 %, Sentir 49 % ; Ecouter 75 % ; Botte Secrète : 46 % Baise Main.

Possessions : Toutes les armes et armures de l'Archiduc Fross sont des armes de qualité, forgées dans les laboratoires de l'ordre du Troll à Londra.

Note *: L'Archiduc et sa meute de gardes disposent de montures originales, des sangliers géants, travaux des Serpents.*

Fross après avoir découvert leur emplacement approximatif et les rituels à accomplir a décidé de passer à l'action. Alors que les personnages sont contactés par les émissaires du marquis, le Granbreton a commencé sa "croisade" contre le paradis.

LES SANGLIERS

L'Archiduc Fross est accompagné par plusieurs Sangliers. Déterminez leur nombre exact en fonction de la puissance de vos joueurs. Tous ces Granbretons sont montés sur des sangliers géants. Ces animaux mutants présentent une coloration étonnante, leur soie est d'un rouge éclatant., leur robustesse exceptionnelle. Ils se battent tant que leurs points de vie ne sont pas tombés à - 10. Ces mutants sentent le sang à plusieurs milles à la ronde. Ils pistent sans erreur possible toute personne ou animal perdant du sang. Les sangliers granbretons considèrent ces créatures comme sacrées. Ils chercheront donc à punir toute personne leur causant un préjudice.

Sangliers Mutants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
27	22	20	4	6	12

Points de Vie : 30 (combat jusqu'à -10 PdV)

Armure : 2 points

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Défenses	32 %	1D8+2D6	-

Compétences : Ecouter 64 % ; Sentir 81 % ; Esquive 25 %.

Mutations : Modification de Caractéristiques (augmentation), Coloration, Robustesse, Sensibilité au Sang.

L'Archiduc Fross porte un grand harnois d'un noir luisant orné d'un heaume représentant une hure. Une grande cape en soie noire de sanglier recouvre sa haute stature. Ses armes sont toutes en acier d'un







Gardes de l'Archiduc Fross								
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**	**PdV**	**Gu.**
13	16	13	10	14	13	09	17	A
19	20	13	13	16	12	11	21	A
15	14	16	12	13	16	10	16	A
16	17	14	15	19	14	13	19	B
20	15	12	09	15	13	06	15	B
17	18	18	11	12	15	10	24	C
15	23	12	14	14	12	14	23	C
19	17	15	12	17	12	07	20	C
24	16	10	11	14	17	04	16	D
18	15	13	08	16	14	10	16	D

Classe : Guerrier Granbreton entre 24 et 40 ans.

Maladie Mentale : Bersek stade critique

SAN : entre 0 et 10)

Armure : 1D10+2

Guerrier type A

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Hache de Bataille	61 %	1D8+2+1D6	58 %
Bouclier	36 %	1D6+1D6	65 %

Guerrier type B

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Masse	57 %	1D8+1D6	54 %
Arbalète	65 %	3D6+1D4	-

Guerrier type C

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Marteau à 2M	68 %	1D10+2+1D6	66 %
Epée courte	37 %	1D6+1	35 %

Guerrier type D

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Marteau	52 %	1D6+3+1D6	51 %
Bouclier	24 %	1D6+1D6	63 %

reflet bleu. Il ne porte aucun joyau ou bijou. L'Archiduc ne parle plus depuis des années, il émet seulement les grognements porcins de son ordre. L'un de ses fidèles lui sert de traducteur. Son étendard l'accompagne en toute circonstance. Il s'agit d'une haute pique de bronze terminée par une hure en or massif à laquelle flotte une lourde bannière rouge et noire. Quantité de chevelures ornent la hampe, provenant toutes de têtes couronnées.

Suivant les époques (occupation granbretonne ou non), le comportement et la stratégie de l'Archiduc ne changent guère. Totalement paranoïaque, le Granbreton ne fera appel à aucune aide et comptera sur ses seules forces et ses quelques gardes dans lesquels il place une confiance toute animale. Si l'aventure se déroule avant l'invasion granbretonne, le Sanglier n'aura cure des coutumes et pouvoirs en place et se comportera comme une bête.

Si l'aventure se déroule après l'écroulement de l'Empire Ténébreux, Fross se montrera plus prudent et évitera les villes. Il voyagera aussi de nuit et par des chemins de campagne. Ces mesures de protection ralentiront sa quête, ce qui donnera un avantage aux joueurs.

Fross, ses gardes et leurs montures constituent une machine de guerre capable d'anéantir un groupe de personnages expérimentés. Tout au long de l'aventure gérez les combats entre les aventuriers et les sangliers de telle façon à les emmener tous vivant jusqu'au dénouement. La tactique employée par Fross au cours des combats est la suivante. Les sangliers armés d'arbalètes (B) harcèlent les ennemis en évitant le contact. ils ont ordre d'intervenir uniquement si la situation devient désespérée. Fross divise ses autres sangliers en deux forces. Une qu'il envoie à l'assaut immédiatement (A et D). Celle-ci doit rompre l'ennemi et permet à Fross de remarquer les meilleurs guerriers. Une fois ceux-ci identifiés, Fross et ses derniers sangliers (C) se ruent sur les ennemis les plus redoutables.

LES AGENTS DE LA L'ORDRE NOIR

Des années durant le marquis de Pesht a été au service d'un ordre, l'Ordre Noir. Son départ précipité et sa trahison lui ont causé l'animosité de son chef, Shariskhan, le Duc d'Olean. Cette "secte" a pour but ultime la conquête d'un pouvoir absolu sur la race humaine afin de satisfaire les ambitions démesurées de son chef. Les outils de cet ordre sont le mensonge, le poison, l'assassinat, la terreur ... Shariskhan a donc ordonné que le marquis de Pesht soit puni pour sa trahison. Son propre lieutenant, Vashdek Zenveq, a été chargé de cette exécution. Une dizaine de hurleurs ont été mis sous ses ordres pour l'aider dans sa mission.

VASHDEK

Vashdek est un assassin compétent et expert. Des années durant, il a été l'exécuteur favori du Marquis. Les deux hommes se connaissent bien, le marquis a été le mentor de Vashdek. Ce dernier a été ébranlé par la trahison de son maître, et encore plus par cette dernière mission. Vashdek l'a accepté par conscience professionnelle, mais cela lui pose problème. Pour la première fois il doit assassiner un être qui lui est cher. Cette opposition nuit à son efficacité. Sans en avoir conscience, il laisse suffisamment de temps au marquis pour lui échapper, même lorsqu'il lui tend une embuscade. C'est ainsi que Vashdek a blessé grièvement le marquis alors qu'il aurait pu le tuer. La dose de poison qu'il lui a injecté était insuffisante pour causer la mort.

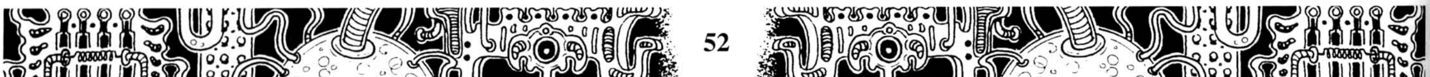
Vashdek Zenveq						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
15	16	13	15	13	19	9

Points de Vie : 17

Armure : 1D6-1

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Dague	99 %	1D4+2+1D6	95 %
Sabre	90 %	2D6+2	85 %
Arbalète	99 %	3D6	-

Compétences : Premiers Soins 70 % ; Ecouter 80 % ; Chercher 75 % ; Voir 90 % ; Pister 70 % ; Faire un Piège 65 % ; Eviter 75 % ; Culbuter 80 % ; Diriger une Créature Ailée ; Embuscade 99 % ; Se Cacher 85 % ; Mouvement Silencieux 95 %.





Vahsdek a résolu en partie son dilemme en concentrant ses attaques sur les agents du marquis (incluant de la sorte les personnages). Cela lui permet d'exécuter sa mission tout en épargnant le marquis lui même.

Vahsdek possède une apparence banale, un visage ni beau ni laid, une taille moyenne, un regard à peine curieux. Il porte toujours des vêtements communs dans des teintes neutres.

Vashdek livre combat seulement lorsque l'avantage est de son côté. Il apprécie particulièrement les embuscades. Si la victoire demeure incertaine après quelques rounds, il préfère rompre alors la lutte, couvrant sa fuite par les Hurleurs.

La monture de Vashdek est une chauve-souris géante issue des sinistres laboratoires de l'Oléan. Ces créatures ne supportent pas la lumière vive de la journée. Aussi Vashdek devra-t-il se déplacer de nuit ou lors de journées brumeuses ou nuageuses.

Chauve-souris géante

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
25	17	23	3	9	19

Points de Vie : 28

Armure : 1D6+2 (peau et une armure de cotte de maille)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	35 %	2D6	-
Griffes (2)	40 %	1D6+6	30 %

Compétences : Voir 78 % ; Eviter 46 % (en vol).

Les hurleurs sont des mutants humanoïdes ailés. Leur nom provient du cri qu'ils poussent lorsqu'ils piquent vers leurs cibles. Ce cri est si effrayant que leur cible doit réussir un jet sous POU X 5 ou être surprise pour ce round. Les hurleurs sont parfaitement nyctalopes.

Les Hurleurs

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PdV
15	14	12	4	6	16	14
13	14	14	6	5	15	16
20	16	14	3	6	19	18
17	15	13	3	3	17	16
14	12	12	4	5	16	12
22	19	18	2	6	16	25

Armure : 4 points.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes (2)	50 %	2D6	50 %
Morsure	40 %	1D6+6	-

Compétences : Voir 84 % ; Eviter 66 % ; Embuscade 54 %.

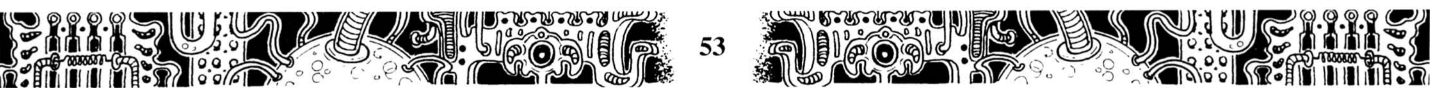
LES VOYAGES

Chaque épisode de l'aventure se situe en un lieu différent. Aussi des voyages assez longs sont nécessaires pour passer de l'un à l'autre. Nous vous donnons ci-dessous une liste de rencontres et d'événements typiques en France. Deux ou trois rencontres tout au plus suffisent pour marquer chaque voyage. L'important est de séparer chaque



Table des Rencontres lors des Voyages

1	Brigands de Grand Chemin
2	Un Chevalier Génétique
3	Des Voleurs
4	Les Seigneurs Locaux
5	Une Epidémie
6	Une Tempête
7	Des Fanatiques du Sincère Repentir
8	Des Fanatiques du Vrai Dieu
9	Des Mercenaires sans Emploi
10	Des Egalitaires
11	Une Troupe de Berserker
12	Une Caravane Marchande
13	Une Jacquerie
14	Des Mutants
15	Des animaux Sauvages
16	Les Agents de l'Ordre Noir
17	L'Archiduc Fross
18	Une Guerre Locale
19	Un Siège
20	Reconnu !





épisode pour en faire une entité. Si vous le désirez vous pouvez développer ces événements pour en faire de mini scénarios intégrés dans cette aventure.

La France, divisée en petits états faibles, est une contrée où voyager signifie dangers et périls à affronter. Ces menaces sont plus que diverses. La liste ci-dessous en est un simple échantillonnage. Utilisez la avec des jets de dés 20 ou choisissez vous-même la rencontre appropriée.

DÉTAILS DES RENCONTRES

1. DES BRIGANDS DE GRAND CHEMIN

Il s'agit d'une petite bande (2D10+10) de mécréants rançonnant les voyageurs. Leurs rangs comptent une bonne part de paysans ruinés, de mercenaires éclopés ou trop vieux, de bâtards des familles nobles ...

Bref le rebut de toute société qui se respecte. Mal armés, dépourvus de courage et de cohésion, ils sont seulement efficaces par la peur qu'ils inspirent. Si les personnages se montrent décidés, ces brigands réclameront seulement un droit de passage négociable.

2. UN CHEVALIER GÉNÉTIQUE

Il s'agit d'un Chevalier Génétique parti en quête solitaire. C'est ainsi qu'ils expient leur faute ne pouvant revenir avant d'avoir rendu justice à un certain nombre de mutants. Il tentera de soumettre les personnages à son détecteur à mutant (seulement 40 % de chance de détecter un mutant). En cas de refus il passera à l'action immédiatement.

Il acceptera de porter assistance aux personnages s'ils sont confrontés aux hurleurs de l'Ordre Noir.

Herman Güttbloüd

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	12	15	13	14	16

Points de Vie : 15 **Armure** : 1D6, cotte de maille.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	75 %	1D10+1+1D6	67 %
Bouclier	32 %	1D6+1D6	64 %
Marteau de guerre	54 %	1D6+3+1D6	58 %

Compétences : Equitation 76 % ; Voir 42 % ; Pister 52 %.

***Notes** : ce chevalier porte la tenue de son ordre, des vêtements blanc frappés d'une croix noire. Il est monté sur un cheval de bataille.*

3. DES VOLEURS

Des voleurs parcourent les grands chemins et tentent d'escroquer les voyageurs. A vous de déterminer leur larcin. Certains tentent de voler les chevaux, d'autres coupent les bourses.

Cependant à la différence des brigands de grand chemin, ils n'emploient jamais la force pour arriver à leur fin. S'ils sont découverts, ils préfèrent toujours choisir la fuite. Ces voleurs agissent par petits groupes (1D3+1).

Compétences Types : Persuader 40 % ; Couper une Bourse 50 % ; Mouvement Silencieux 40 % ; Attaque/Parade à la Dague 20 %.

4.LES SEIGNEURS LOCAUX

Quantité de petits barons détiennent du fait de l'anarchie en France un pouvoir sans limite sur leurs terres, et ils en profitent. Ils demandent un droit de passage généralement à des ponts ou d'autres lieux de passage obligés.

Habituellement ces percepteurs empressés demandent entre 2 et 10 PA par personne et la même somme par monture ou animal de trait. En contrepartie, ils garantissent une sécurité souvent effective sur leur domaine.

La perception de cette dîme peut causer des incidents. Les guerriers et miliciens qui la collectent se considèrent fréquemment comme les maîtres des lieux et traitent les voyageurs comme leurs souffre-douleur. Si des personnages réagissent aux abus et insultes une bataille rangée est alors probable.

Garde Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	11	09	10	13	10

Points de Vie : 12 **Armure** : 1D6-1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Pique	30 %	1D10+1	30 %

5.UNE ÉPIDÉMIE

Une épidémie ravage la région traversée par les personnages. Des fumées noires et grasses indiquent les brasiers où sont brûlées les victimes. Des charrettes emplies de moribonds apportent leur chargement macabre vers les maladreries. Les survivants se cloîtrent chez eux. Les étrangers sont perçus comme responsables du fléau et encourent des manifestations d'hostilité, insultes, jets de pierre...

Si vous désirez, vos aventuriers peuvent contracter la maladie. A eux de trouver un soigneur, ce qui peut faire une aventure dans l'aventure.

L'épidémie peut être la peste, le choléra, la mort noire, le pourrissoir ou une petite merveille de votre propre concoction.

6. UNE TEMPETE

Le climat en Europe est pour le moins anarchique. De violentes tempêtes éclatent brusquement et interdisent tout déplacement. Les personnages peuvent rester ainsi bloquer plusieurs jours durant.

Ces tempêtes offrent un spectacle spectaculaire, vents soufflant à plus de 100 km/h des jours entiers, pluies transformant des déserts en lacs, chutes de neiges recouvrant le paysage sous des congères de plusieurs mètres, vent glacial ou chargé de poussières.

7. FANATIQUES DU SINCERE REPENTIR

Une foule hystérique (3D100+100 personnes) bloque le chemin suivi par les aventuriers. Un prêcheur du Sincère Repentir mène la danse. Forcés, les personnages sont confrontés aux démêlés de la guerre de religion entre cette église et le culte du Vrai Dieu.

La foule est bien décidée à exterminer tous les infidèles. Le prêcheur proposera aux personnages de se prosterner devant l'autel sacré du culte ou de subir une juste punition. Non loin trois malheureux pendent aux branches d'un grand chêne.

La meilleure solution consiste évidement à se prosterner. En cas de refus la foule réclamera son du. Les personnages doivent pouvoir lui échapper assez facilement. Il ne s'agit après tout que de paysans et de villageois fanatisés.







Fanatique Type						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
13	12	11	08	09	11	09

Points de Vie : 12 **Armure** : 0

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton	20 %	1D6	10 %

8 FANATIQUES DU VRAI DIEU

Remplacez le prêcheur décharné vêtu d'une toge noire par un autre beau parleur tout aussi excité mais vêtu d'une toge grise et appliquez la description donné ci-dessus.

9. MERCENAIRES SANS EMPLOI

Entre deux guerres, les mercenaires doivent bien assurer leur subsistance. Experts dans les arts de la guerre, ces valeureux combattants les mettent en pratique pour leur propre profit. Ces mercenaires désoeuvrés peuvent se livrer au pillage de villages, rançonner les voyageurs, attaquer les châteaux, piller les abbayes ... A la différence des fanatiques religieux, ces hommes savent se battre, aussi un minimum de diplomatie est à conseiller à vos joueurs. Les mercenaires connaissent le prix de la vie, surtout de la leur. Habituellement ils se battent sans laisser aucune chance à leurs adversaires... Ces bandes de mercenaires comptent 3D10+30 guerriers.

10. DES EGALITAIRES

Un petit groupe d'égalitaires sème le désordre. Ils molestent les nobles qu'ils rencontrent, appellent les paysans à se révolter ... Ils ne sont guère dangereux mais ils peuvent par leur discours provoquer des révoltes populaires qui finissent dans le sang.

11. UNE TROUPE DE BERSERKERS

Les personnages rencontrent un parti de berserkers (1D6+6), ces redoutables mercenaires venant de l'Alsaz. Particulièrement violents et susceptibles, il n'est pas bon de les provoquer.

12. UNE CARAVANE MARCHANDE

La puissante guilde marchande organise à travers toute l'Europe, même dans les régions les plus périlleuses des caravanes. Les éclaireurs de celle-ci poseront quelques questions aux personnages pour s'assurer qu'ils ne sont pas eux même des brigands. Si les joueurs le désirent (et si la caravane fait route vers la même direction) ils peuvent se joindre à elle.

Berserker type						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
15	16	13	12	15	13	08

Points de Vie : 17

Armure : 1D6 (cotte de maille)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée 2M	58 %	2D8+1D6	56 %
Griffes d'Ours	54%	1D8+1+1D6	57 %

Note *: 70 % de devenir bersek lors d'un combat (effets : +3D6 en FOR et CON, parade interdite, attaque doublée, insensible aux effets d'une blessure majeure, durée : un nombre de rounds égale à la CON modifiée).*

Cela leur coûtera 5 A pour 10 km. Ce prix comprend la protection, le logement et la nourriture. Une fois intégrés à une caravane, les personnages ne craignent plus rien.

13 UNE JACQUERIE

La contrée traversée par les aventuriers connaît un soulèvement des paysans. Ils parcourent la campagne en bande armée (2D10+10) brûlant les demeures et les biens des riches, nobles ou non, et attaquent les voyageurs. Leur sauvagerie est redoutable et ils ne font guère de prisonniers, si ce n'est pour les torturer le soir à la veillée.

Paysan Type						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
14	15	11	09	10	12	10

Points de Vie : 15 **Armure** : 0

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Faux	20 %	2D6+1D6	10 %





14. DES MUTANTS

Dans la plupart des contrées de France, les mutants sont rejetés voir massacrés dès leur naissance. Ceux qui survivent deviennent des solitaires emplis de haine ou forment de petites bandes de pillards. Ces créatures n'hésitent pas à attaquer de petits groupes de voyageurs.

Connaissant très bien la région où ils vivent, ils suivent à bonne distance et discrètement leur proie, et attaquent une fois la nuit tombée. Certains mutants se contentent de troquer du gibier contre des outils ou des vêtements. D'autres proposent leur talent de guides.

15. DES ANIMAUX MUTANTS

De grandes étendues sauvages et désertiques occupent de grandes parties de la France. Ces régions sont le fief des animaux sauvages mais aussi d'espèces mutantes.

De grands troupeaux y paissent. De grandes meutes de loups y chassent aussi, rassemblant plusieurs dizaines d'individus. A l'occasion ces loups s'attaquent aussi aux voyageurs.

16. LES AGENTS DE L'ORDRE NOIR

La route des aventuriers croise celle des agents de la l'Ordre Noir. A vous de déterminez les conditions de la rencontre (voir ci-dessous).

17. L'ARCHIDUC FROSS

La route des personnages croise celle du Granbreton. A vous de déterminer les conditions de la rencontre, le lieu (en rase campagne, village, cité ...), la nature (embuscade, surprise mutuelle) et les intentions du Granbreton (cherche-t-il à éliminer ces concurrents ou les suivre et profiter de leurs découvertes ?).

18. UNE GUERRE LOCALE

La région traversée par les personnages est déchirée par une guerre entre barons, petites cités et chefs de bandes armées. Le chaos est encore plus intense. Cette situation est pleine de périls pour les personnages. Les deux partis risquent de les considérer comme des ennemis et d'agir en conséquence.

19. UN SIEGE

Les aventuriers découvrent une cité (ou un château) assiégée. Une forte armée (des mercenaires) attend que le fruit soit mûr pour le cueillir.

20. RECONNU !

Le marquis de Pesht est reconnu. Jetez un autre dé pour déterminez qui l'a reconnu. Cette découverte risque d'attirer bien des ennuis aux personnages. N'oubliez pas la réputation du Marquis.







LE MONOLITHE DE LA TERRE

PARYE

PRÉSENTATION SUCCINCTE

Le premier épisode de cette campagne se déroule entièrement à Parye. Vous trouverez ci-dessous une brève présentation des lieux.

- L'antique cité de Parye couvre une vaste surface, ses ruines occupent plusieurs lieux de part et d'autres de la Seyn. La cité a en effet cruellement souffert du Tragique Millénaire. Des parties entières demeurent encore inaccessibles, tel l'ancien arsenal qui est l'une des zones les plus radioactives d'Europe. Toutes ces ruines forment un labyrinthe dangereux où vivent surtout des mutants. Bien peu ose s'y aventurer.

- La Seyn a envahi certaines parties des ruines et les a transformées en lacs desquels émergent des vestiges divers. Les anciennes rues sont autant de canaux et servent de refuges aux pirates. La Seyn est infestée par plusieurs bandes de pirates qui s'attaquent aux riches nefs des guildes marchandes.

- Le Métamorphe est la "créature" la plus célèbre de Parye. Il s'agit d'un être mutant gigantesque vivant dans les entrailles de la cité. Sa taille serait de plusieurs milles et son corps ressemble à une cellule gigantesque. L'on dit que c'est lui qui a créé la Cité de Cristal et qui la dirige par l'intermédiaire des Fils du Métamorphe, des humains qui le vénèrent comme un dieu. Les pouvoirs et l'intelligence du Métamorphe seraient au delà de la compréhension humaine.

- La Cité de Cristal représente la cité actuelle de Parye. A la différence des ruines, une forte population y séjourne. Cette cité (ses murs, ses édifices) est entièrement réalisée dans des minéraux bruts, précieux ou non. Les Fils du Métamorphe y règnent sans partage. Une grande partie de la cité est consacrée aux divertissements en tout genre. Ceux-ci attirent une population fortunée de tous les pays d'Europe. Capitale des plaisirs et des arts, Parye est aussi un centre important de sciences et d'érudition. Les Fils du Métamorphe reconnaissent la science et l'utilisent.

- Les marchands ont construit leur propre ville autour de la Cité de Cristal. Un port permet de ravitailler le grand marché de Parye. La plupart des routes de caravanes passent par Parye ce qui en fait une place marchande de toute première importance.

POURQUOI PARYE ?

Plusieurs raisons peuvent expliquer la présence des personnages de vos joueurs à Parye au commencement de l'aventure.

- Parye est l'un des centres en France qui drainent naturellement les aventuriers de toutes espèces. Tout d'abord la Cité de Cristal est un lieu où un grand nombre aime dépenser de l'argent facilement gagné. Seul cet endroit offre autant de plaisirs à la fois. Si vos joueurs ont gagné une petite fortune et cherchent à s'amuser alors il y a fort à parier qu'ils soient venus à Parye.

- Les ambassades : chaque état en France entretient une ambassade dans la cité de cristal. Si vos joueurs sont au service d'un pays, d'un roi, d'un prince, leur présence à Parye peut s'expliquer par ce biais. Les ambassades ont aussi besoin "d'hommes de mains" et d'aventuriers pour de multiples raisons. L'espionnage, l'assassinat d'ennemis gênants, bref le travail de l'ombre requiert des personnes décidées et compétentes.

- Les Ruines : elles représentent le premier gisement de France en vestiges du Tragique Millénaire. Si de grandes parties de la cité ont été détruites, d'autres ont été relativement épargnées. En certains endroits, la cité s'enfouit profondément, on compte ainsi plus de vingt niveaux souterrains dans certains quartiers. Ces "mines à merveilles" sont fort appréciées des chasseurs d'antiquités et des scientifiques. Il y a bien les mutants et les dangers de toutes ruines (radioactivité, virus ...), mais on a rien sans rien. Cette activité attire ainsi des aventuriers.

- Les Sciences : Les Fils du Métamorphe considèrent la science avec respect et l'utilisent. Ils recrutent des scientifiques et des érudits pour leurs laboratoires. Ceci peut intéresser des personnages scientifiques ou érudits habitués à fuir les foudres du Sincère Repentir.

RUMEURS DE PARYE

Ce paragraphe décrit les rumeurs qui tiennent le haut du pavé actuellement à Parye. Certaines sont en liaison directe avec l'aventure, d'autres non.

- Les Granbretons : suivant l'emplacement de cette aventure dans le calendrier de la saga d'Hawkmoon déterminez une rumeur adaptée à l'action des Granbretons. Avant la prise de Parye, chacun parle des espions de l'Empire Ténébreux présents dans la cité et du mouvement des légions aux alentours.

Pendant l'occupation, les principaux sujets de conversation sont les exactions commises par les Granbretons, le destin des enfants enlevés et emmenés à Londra et surtout la résistance héroïque de la Kamarg.

Après la libération, les seules rumeurs concernant les Granbretons parlent d'un complot visant à restaurer les anciennes pratiques dans l'île des brumes.

- Les droïds : des inconnus vêtus de toges viennent chaque jour chercher des mercenaires pour une mission inconnue. Ils se contentent de rester en un lieu public, de déposer un véritable trésor en objets précieux à leurs pieds et d'attendre. Certains voleurs ont tenté de leur dérober leur trésor. Mais les inconnus semblent capables de deviner toutes les intentions. Tous les voleurs qui ont essayé, même les plus



adroits, ont péri. Certains ont eu les vertèbres brisées par un coup de poing, d'autres ont été touchés par un bâton magique crachant des flammes. Nul ne sait qui ils sont, ils ne répondent à aucune question.

Il s'agit bien sûr des émissaires envoyés par le marquis à la recherche de mercenaires.

- Les Dons : toutes les nuits, des inconnus vêtus de toges apportent au diacre Walter Kierzon des sacs emplis d'or et d'argent ! Celui-ci utilise cette fortune pour soulager les malheurs des pauvres des bouges de Parye. Nul ne sait qui se cache sous ces toges. Ces visiteurs nocturnes n'ont jamais prononcé une seule parole. Ils viennent toujours dans une barque, sortant du labyrinthe des canaux.

Il s'agit bien sûr des droïds au service du marquis et de l'or volé par le marquis de Pesht au duc d'Oléan.

- l'Ambassade d'Oléan : le personnel de l'ambassade du duché de l'Oléan dans la Cité de Cristal est dans tous ses émois. Des ordres sévères ont été reçus du duc et des têtes sont sur le billot. Les agents du duché ont communiqué à leurs informateurs la description d'un homme (grand, athlétique, blond) recherché mort ou vif. Une récompense de 10 000 A serait donné simplement pour tout renseignement. Sa tête serait mise à prix 1 000 000 d'A !

- Le Monstre de la Seyn : plusieurs équipages ont vu dans les flots de la Seyn un monstre, une sorte de gros globe flottant entre deux eaux ou émergeant dans un flot de vapeurs nauséabondes. Certains marins croient qu'il s'agit d'un monstre mutant des profondeurs marines qui a remonté le cours du fleuve. D'autres pensent qu'il s'agit d'une arme du Tragique Millénaire à la dérive, attendant un choc violent pour exploser. D'autres encore y voient une expérience des Fils du Métamorphe.

Il s'agit de l'aquasphère utilisée actuellement par le marquis de Pesht.

CONTACT

Le contact avec les droïds émissaires du marquis peut se faire en plusieurs lieux à Parye. Ceux-ci se sont installés en un lieu public. Il peut s'agir de tavernes, du grand marché ou du port lui même.



- Les tavernes : plusieurs tavernes de Parye sont des repères en aventuriers de toute espèce. C'est dans celles-ci que le marquis a pu envoyer ses émissaires. Ainsi la Taverne du Double Baril convient parfaitement. Les tavernes se situent généralement en arrière des quais.

- Le Grand Marché : cet endroit est l'une des plus grandes places marchandes de France. Des centaines de tentes de cuir sont dressées. Eté comme hiver, de jour comme de nuit, le négoce ne s'arrête pas. Ce lieu est le plus probable pour la mission des droïds.

- Le port : les quais de Parye grouillent d'activité toute la journée. Les marchandises transitant des navires ou des caravanes venant de l'est ou du sud passent par le port. La nuit par contre, les quais sont le domaine des bandes de voleurs.

POUR 500 000 A

Les droïds, vêtus de leur toge, arrivent au port tous les matins aux aurores. Ils y débarquent d'une grande barque venant des ruines à demi immergées. Ils s'installent ensuite au même endroit et y demeurent toute la journée. Ils quittent le lieu seulement une fois la nuit tombée. Les droïds sont toujours au nombre de quatre, trois droïds ouvriers, un droïd guerrier. Ils exposent leur trésor et attendent immobiles la journée durant. Le trésor consiste en bijoux de toute sorte, bracelets, colliers, anneaux... L'utilisation de la compétence Evaluer un Trésor permet de chiffrer l'ensemble à 500 000 A.

Ce spectacle attise la curiosité et nombre de gens viennent en badauds regarder ces inconnus mystérieux mais aussi leur trésor.

Les aventuriers, tôt ou tard, les rencontreront. Ils peuvent dès lors se renseigner autour d'eux à leur propos. Voici ce qu'ils peuvent apprendre :

- Ils viennent ici régulièrement depuis une semaine.

- Leur comportement est plutôt étrange. Ils restent figés et attendent.

- Certains leur ont parlé, ils ont appris les renseignements suivants. Ils sont envoyés par leur maître et recrutent un groupe de mercenaires. Tout cet or est la prime d'engagement. Ils refusent de dévoiler l'identité de leur maître. Ils demandent aux volontaires de les suivre. Pour le moment nul n'a accepté de suivre des "encapuchonnés".

- Des voleurs ont tenté de leur dérober quelques pièces de leur trésor. Tous ont échoué, tous ont été tués par les "encapuchonnés".

- Deux chasseurs de mutants sont venus et leur ont demandé de se dévoiler, les accusant d'être des mutants. Apparemment cela ne leur a pas plus. Ils ont tué les deux chasseurs après que ceux-ci les aient menacés de leurs épées.

- Il s'agit de puissants sorciers qui cherchent des gardes ou peut être des cobayes pour leurs expériences.

- Trois Moscovites ont accepté leur offre et sont partis avec eux. On ne les a jamais vu revenir. En fait les Moscovites ont tenté de leur voler le trésor une fois parti dans la barque ...

SI ON CAUSAIT ?

Si les personnages abordent les droïds (espèrons-le !), ils se comporteront comme indiqué ci-dessus : ils se présentent comme des émissaires de leur maître (dont ils refusent de dire le nom). Ils recherchent des mercenaires, des hommes courageux et décidés. Tout cet or est là pour les payer. S'ils acceptent, ils doivent les suivre afin de rencontrer leur maître.

Lorsque les aventuriers parlent aux droïds, une petite foule s'est formée et fait cercle. Chacun est attentif aux propos des personnages. Quelques badauds, des "petites frappes" des quais accuseront les aventuriers de poltronnerie s'ils refusent.

Si vos joueurs hésitent, ne leur forcez pas la main. Ils peuvent tenter de suivre discrètement les émissaires sur leur barque. Mais ils en seront pour leurs frais. Arrivés dans un lac, les quatre droïds se laissent tomber dans l'eau et disparaissent. La barque part alors tranquillement à la dérive ...

Un jet en Connaissance de la Mécanique permet aussi de déterminer que les droïds sont des êtres machines.

Si les joueurs refusent de les suivre, les droïds reviennent le lendemain et recommencent leur attente. Si vos joueurs refusent toujours, occupez-les alors dans Parye, la cité ne manque pas de divertissements. Quand ils auront changé d'avis, les droïds seront toujours là au rendez vous.

LES DROIDS

Ces droïds proviennent de l'aquasphère récupérée par le marquis. Leur apparence est humaine et ils peuvent faire illusion tant qu'ils ne parlent pas ou ne se meuvent pas. Leur façon de se déplacer demeure un peu raide et leurs vocalisateurs ont souffert du temps. Le ton de leur voix est devenu métallique.

Ces droïds ont une autonomie restreinte de 24 heures. Aussi ne peuvent-ils pas trop s'éloigner de l'aquasphère.

Les droïds sont équipés de nombreux senseurs, auditifs et visuels. Les senseurs optiques du droïd de combat couvrent 360 ° autour de lui. Il dispose aussi d'un petit radar et d'un système de calcul de tir plutôt perfectionné.

Les droïds portent de grandes toges sombres qui les cachent entièrement. Ils ont reçu comme ordres de ne pas attaquer, ni de se mêler des affaires des autres. Ils assureront leur protection et celle du trésor et c'est tout.

Droïd Ouvrier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
40	20	20	10	10	20

Points de Vie : 20 **Armure** : 3 points

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rayon	30 %	6D6	-
Bras	40 %	1D8+2D6	-

Note *: le rayon émis par les droïds ouvriers est un rayon calorifique. Sa portée est de 10 mètres. Les batteries de chaque droïd ouvrier permettent 10 tirs à chacun.*

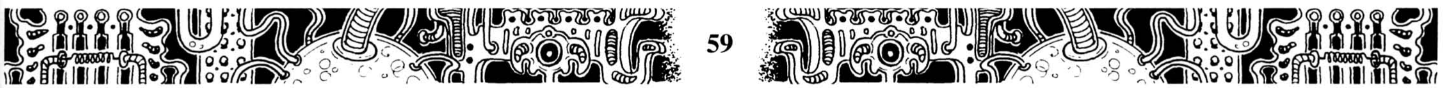
Droïd Guerrier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
30	30	20	10	10	20

Points de Vie : 30

Armure : 15 points de blindage

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Mitrailleuse	200 %	1D6x(1D10+3)	-
Marteau	70 %	6D6	-





Tout critique réalisé sur un droïd lui cause un disfonctionnement majeur. Utilisez la table suivante afin de le déterminer :

- 1 : Un système d'armement détérioré.

- 2 : Les senseurs optiques sont détruits.

- 3 : Les senseurs auditifs sont détruits.

- 4 : Le système d'équilibrage est atteint, le droïd tombe au sol et est incapable de se relever.

- 5 : Le système directionnel du droïd est atteint, il part au hasard détruisant tout ce qu'il rencontre.

- 6 : Le système énergétique a été atteint, cela provoque l'explosion du droïd. Toute personne et objet dans un rayon de dix mètres du droïd endurent 1D6+2 points de dégâts non absorbables.

Le droïd guerrier peut viser jusqu'à trois cibles différentes en un seul round de combat. Ses chances de toucher reste les mêmes. Chaque personne touchée par une rafale, reçoit 1D6 balles, causant chacune 1D10+3 points de dégâts. L'absorption de l'armure doit se faire séparément pour chaque balle.

La mitrailleuse du droïd guerrier correspond en fait à son bras gauche. Il s'agit d'un bon vieux modèle made in Tragique Millénaire à canon gatling et approvisionnement par bande. La bande de munition est stocké dans le buste du droïd.

Il peut tirer jusqu'à 40 rafales. Les effets du temps donnent 4 % de chance d'un raté par tir (97-00). Dans ce cas, la mitrailleuse est définitivement enrayée.

Le marteau est animé par un ensemble de pistons et capable de défoncer une plaque d'acier. Pour le marteau, les chances d'un défaut du mécanisme sont aussi de 4 % par round.

Le marteau du droïd guerrier a une telle force qu'en cas de parade réussie par un bouclier, la personne qui a paré doit réussir un test sous sa FOR x 1. En cas d'échec, la victime tombe au sol. Si la parade est faite avec une arme normale, il y a 30 % de chances que l'arme se brise sous l'impact.

LE VOYAGE

Dès que les aventuriers acceptent de rencontrer le maître des droïds, ceux-ci récupèrent leur trésor et se dirigent alors vers les quais. Un cortège de curieux suivra les personnages et les droïds. Ces curieux feront mille commentaires à voix haute : "Tu crois qu'ils vont revenir ceux-là ? Ils ont l'air jeunes pourtant. C'est bête de mourir si tôt... "

Sur les quais, les droïds partent avec les personnages sur leur barque et se dirigent vers les canaux de la cité engloutie. Il s'agit d'une partie de Parye en ruines et inondée par les eaux. L'ensemble forme un labyrinthe plutôt inquiétant.

Lors de ce voyage, la barque sera attaquée par les Hurleurs de Vashdek. Celui-ci a identifié les droïds comme des messagers du marquis. Il sait aussi que ces hommes machines ne peuvent lui être bien utiles du fait de leur autonomie restreinte. Aussi a-t-il ordonné à ses hurleurs d'attaquer uniquement les humains.

Les mutants ailés se sont embusqués dans une ruine et plongeront droit sur la barque en poussant leur cri strident. La proportion d'un mutant par personnage est satisfaisante pour ce combat. L'agent de la







Légion Noire n'interviendra pas lui même. Il se contente d'observer la scène de très haut sur sa chauve-souris (du moins si l'heure le permet). Un jet de Voir permet de remarquer cette créature. Le combat doit être violent et sauvage mais ne décimez pas votre groupe alors que l'aventure commence. Les droïds n'interviennent pas dans ce combat (selon leurs ordres, ils n'ont pas à le faire).

Si vos joueurs ont le dessous, renversez alors la situation par la maladresse d'un hurleur qui, pris de fureur, s'attaquera à un droïd. Le droïd guerrier aura alors l'occasion de "faire un carton".

DANS LE MONSTRE !

Une fois l'attaque des hurleurs repoussée, les droïds continuent à naviguer comme rien ne s'était passé. Une demi heure plus tard, la barque débouche d'un chenal et entre dans un grand lac. Là, les droïds arrêtent la barque et attendent. Au bout de quelques minutes, l'eau se met à bouillonner non loin de l'embarcation. En jet en Voir permet de remarquer une grande forme sombre montant des profondeurs du lac. A ce moment les droïd diront aux aventuriers :

"Le Maître arrive ..."

Quelques instants plus tard une grande forme métallique crève les eaux de la surface puis émerge lentement. A son sommet, une ouverture apparaît et des marches sortent des flancs de la chose permettant d'accéder aisément à l'ouverture. Un test en Connaissance du Monde Ancien permet d'identifier la chose comme un véhicule aquatique du Tragique Millénaire. Les droïds invitent dès lors les personnages à les suivre dans la chose.

L'AQUASPHERE

L'aquasphère est une sphère parfaite d'un diamètre d'une douzaine de mètres. Un système d'eau propulsé par des turbines permet son déplacement. L'équipage se compose entièrement de droïds, une dizaine en tout. A l'origine il s'agissait d'un véhicule de combat chargé d'attaquer les grandes villes sous marines. Celui-ci n'a jamais été utilisé et s'est mis en sommeil. Le marquis de Pesht l'a découvert il y a quelques années. L'aide d'un scientifique de la Légion Noire (mort accidentellement quelques jours plus tard ...) a permis de réactiver l'aquasphère et son équipage.

Après sa fuite de l'Oléan, le marquis de Pesht s'y est réfugié et a semé de la sorte tous ses poursuivants sauf son lieutenant, Vashdek.

L'aquasphère comporte quatre ponts. L'intérieur est sobrement aménagé. Le véhicule ayant été réalisé pour un équipage essentiellement droïd. Seul deux hommes devaient superviser l'ensemble. Les cloisons internes sont en plastique gris clair ainsi que les sols et tout l'équipement.

- Le premier pont : il s'agit du pont supérieur. Il comprend le sas, une salle de rangement de scaphandres, et une chambre de navigation manuelle avec trois hublots.

- Le deuxième pont : les systèmes de combat se situent à ce niveau. A titre indicatif, plusieurs tubes lance-torpilles et autres lance-grenades sophistiqués font de l'aquasphère un redoutable engin de mort. Les commandes de ces petites merveilles sont verrouillées et seul le marquis connaît le code.

- Le troisième pont : comprend les quartiers pour voyageurs humains et ceux des droïds. C'est ici que réside le marquis de Pesht.

- Le quatrième pont : la chambre des machines. Deux droïds y demeurent en permanence afin de veiller sur la machinerie. Celle-ci est d'ailleurs très silencieuse à la différence de celles construites actuellement.

L'aquasphère dispose de réserve d'énergie lui permettant une autonomie de deux ans de fonctionnement.

LE SOUPER

Le Marquis attend ses visiteurs dans sa salle à manger, une salle métallique à l'austérité enfouie sous des objets d'art de toutes époques. Une grande table couverte de mets succulents occupe la quasi totalité de la pièce. A l'extrémité de la table, assis sur ce qui ressemble à un trône de bois et d'argent, se tient le marquis. Il a choisi une tenue destinée à cacher sa véritable identité et à frapper ses futurs "employés". Le marquis porte une tenue ample de soie argentée et un casque lisse sans aucune ouverture. Il sera difficile de déterminer l'âge, le sexe et même la nature de cet interlocuteur pour les aventuriers. Le casque possède un appareillage qui déforme la voix.

Lors de ce premier entretien, aucun droïd ne reste dans la salle. Cependant, les droïds de combat attendent derrière la porte fermée un appel de leur maître. Le marquis ne compte pas utiliser leur service, puisque lui seul peut faire sortir ses hôtes de l'aquasphère. Si des personnages le menacent physiquement, son naturel audacieux prendra le dessus et il leur tiendra tête. Il appelera ses sbires mécaniques uniquement si les aventuriers le blessent. Le marquis ne porte aucune arme. Si les choses devaient en arriver là, les droïds se livreraient alors à une véritable boucherie, faisant découvrir aux aventuriers les joies guerrières du Tragique Millénaire. Un tel combat causerait certainement la perte de vos joueurs.

En excellent comédien qu'il est, le marquis cherche à déstabiliser, impressionner, séduire ses visiteurs. Tâche à vrai dire facilitée par l'aquasphère, les droïds et l'attaque des hurleurs. Le marquis se comporte dans un premier temps comme un hôte serviable accueillant des invités de marque. Si les aventuriers refusent de goûter à quoi que ce soit, il ne s'en formalisera pas, ordonnant simplement aux droïds de "faire découvrir l'art culinaire aux poissons de la Seyn". Les droïds emporteront la nappe et par là même tous les plats pour les jeter par dessus bord. Le marquis répliquera avec dérision ou humour aux questions "importunes" de ses invités. Il ne compte nullement oter son masque, révéler son identité et sa quête.

Dès que le marquis, c'est à dire vous, juge qu'il a suffisamment marqué ses "employés" (en d'autres termes que les personnages ont compris qui était leur patron et sa puissance), il leur exposera leur mission.

"Vous devez localiser une caverne artificielle qui se situe sous les ruines de Parye. Cette caverne se nomme la Caverne des Chiens des Gardiens. Ce nom provient des mutants qui y vivent. Pourquoi portent-ils ce nom, nul ne le sait. Une fois localisée et une fois la voie d'accès déterminée, vous reviendrez et nous descendrons alors ensemble dans cette caverne. Un dernier conseil : évitez les Fils du Métamorphe et faites vite. C'est tout."

Le marquis n'en dira pas plus. Il lui reste à fixer un lieu de contact discret, où les personnages pourront contacter les droïds. Tout lieu un tant soit peu tranquille proposé par les aventuriers fera l'affaire. Une fois ce dernier arrangement passé, le marquis donnera leur congé à ses enquêteurs. Les droïds les ramèneront à leur point de départ ou en un autre lieu si les aventuriers ne veulent pas attirer la curiosité sur eux.

A propos de 500 000 A ? Le marquis sera prêt à donner une avance aux aventuriers si ceux-ci en font la demande. Chacun recevra de la sorte 10 000 A.

Le marquis craint les Fils du Métamorphe. Il connaît un tant soit peu l'étendue de leur pouvoir à Parye et l'idée d'une alliance entre eux et le duc d'Oléan le hante. En réalité, les Fils du Métamorphe ont déjà été contactés par l'ambassadeur d'Oléan, mais ils ont repoussé sa demande. Pour les Fils du Métamorphe, le marquis de Pesht n'est qu'un vulgaire assassin et les gardiens des monolithes une vieille légende.



ENQUETE

COMMENT LOCALISER LA CAVERNE ?

Les personnages doivent maintenant localiser la caverne habitée par les Chiens des Gardiens. Ils savent simplement que ce lieu se situe quelques part sous les ruines de Parye. Le champ de ruines couvre plusieurs centaines de kilomètres carrés. Chercher par une exploration directe demanderait à un groupe d'aventuriers toute une vie, s'ils survivent aux divers périls et dangers des ruines. Une meilleure solution consiste à se renseigner dans Parye. Plusieurs personnes vivent de ce travail d'exploration et ont acquis une grande connaissance des ruines. Les aventuriers peuvent se renseigner auprès de ces spécialistes. Leurs noms peuvent être obtenus en discutant avec tout habitué de Parye, qu'il soit marchand, voleur ou vagabond. Ces personnes ont une certaine célébrité qui en fait des personnages "publics."

LES CHASSEURS DE MUTANT

Afin d'assurer la tranquillité du port et du grand marché, les guildes marchandes entretiennent une forte compagnie de chasseurs de mutants. Ceux-ci organisent des raids régulièrement dans les ruines aux alentours de la Cité de Cristal et tuent ou capturent tous les mutants qu'ils débusquent. Cette compagnie regroupe des guerriers et des chasseurs pour la plupart.

Ils vivent dans une tour émergeant des eaux au milieu du port, la Tour Engloutie. Le lieu est facile à reconnaître. Les chasseurs ont l'habitude, de retour d'expéditions, d'enfermer leur captifs dans des cages suspendues aux murailles de leur tour.

Actuellement le chef des chasseurs est une jeune femme, Miriel la Rouge. Sa réputation est celle d'une valkyrie, une volonté de fer, un courage indomptable et une complète absence de pitié. Les chasseurs l'ont choisie eux-mêmes comme chef et lui vouent une dévotion sans faille.

Pour rencontrer les chasseurs de mutants, il suffit de se rendre à la Tour Engloutie. Les aventuriers peuvent aussi faire la tournée des tavernes en espérant rencontrer l'un d'eux. Cette méthode est plus agréable mais plus longue.

Les chasseurs de mutants seront prêts à répondre aux questions des personnages en échange d'une petite somme d'argent (400 A). En effet ils considèrent que ces connaissances ont été obtenues par leur travail et ne peuvent être dévoilées sans une rémunération. Voici ce qu'ils savent à propos des Chiens des Gardiens.

- Ils peuvent donner leur description.

Chasseur Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	12	12	13	14	12

Points de Vie : 15 **Armure** : 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arbalète	30 %	3D6+1D4	-
Epée Courte	40 %	1D6+1D6	40 %
Bouclier	-	-	40 %

Compétences : Voir 40 % ; Entendre 30 %. ; Embuscade 40 % ; Pister 50 %.

- Ils en ont rencontré uniquement à l'est de la Cité de Cristal.

- Ils vivent principalement sous terre et ne s'aventurent dehors qu'une fois la nuit tombée.

- Ils sont fanatiques et cruels. Ils sacrifient leurs prisonniers à leurs dieux, les Gardiens. Ils se considèrent eux-mêmes comme les chiens de leurs dieux, les Gardiens. Ils attendent leur retour et protègent leur sanctuaire

- Finalement les chasseurs mettront les personnages en garde contre ces mutants. Ils les jugent comme très dangereux, des "bêtes fauves".

En aucun cas des chasseurs accepteront de partir avec les personnages pour trouver la caverne. Ils jugent cette tâche impossible et trop risquée.

Si par la suite les personnages veulent entrer en contact avec les survivants, ils peuvent tenter de libérer l'un d'eux en signe d'amitié. Plusieurs survivants croupissent en effet dans les cages de la Tour Engloutie. Ceci devra être fait par une opération très discrète (les chasseurs ne vendent pas les mutants vivants, ils se contentent de vendre à l'occasion leurs corps à des scientifiques amateurs de dissection.

Libérer un Survivant demande à s'approcher discrètement de la Tour Engloutie. Des chasseurs maintiennent une veille permanente. Une sentinelle se tient au sommet de la tour et deux autres se promènent sur le débarcadère de la tour. Chacun d'eux porte une trompe. Leur première réaction sera de souffler dans celle-ci. Une dizaine de rounds plus tard un groupe de chasseurs (3D6+6) accourt. Plusieurs grandes barques sont amarrées à l'embarcadère.

Les cages sont suspendus en moyenne à 10 mètres du sol. Grimper après le mur est difficile, celui-ci se désagrège sous l'effet du temps (-20 % à la compétence Grimper). Finalement chaque cage est fermée par un cadenas qu'il faudra crocheter.

Les chasseurs de mutants et en l'occurrence leur chef sont des gens rancuniers. S'ils découvrent qu'un mutant s'est évadé avec l'aide de complices, ils n'auront cesse de punir ces "dégénérés" qui aident les mutants. Les personnages devront se montrer discrets.

CARNEVON CARTER

Carnevon Carter est le plus compétent des "archéologues" faisant des fouilles dans les ruines de Parye. Ce travail d'archéologue est bien plus important qu'au XXème siècle. En effet les cultures passées, objets des fouilles, étaient plus avancées technologiquement. Les fouilles sont sans conteste le moyen le plus rapide de faire des redécouvertes et de s'approprier des vestiges utiles plus qu'esthétiques. A ce jeu Carnevon est le meilleur. Ses appuis chez les Guildes Marchandes et les Fils du Métamorphe le prouvent.

Carnevon dispose aussi d'une équipe de spécialistes en tout genre (gardes du corps, chasseurs, espions ...) qui l'assiste.

Sa connaissance de Parye est donc l'une des plus riches.

Au moment de l'aventure, Carnevon dirige un chantier de fouilles au sud de la cité de cristal. Une forte surveillance organisée par les reîtres (les mercenaires de la guilde marchande) pèse sur le chantier. En effet Carnevon recherche un vestige technologique d'une importance primordiale (sa nature importe peu dans ce scénario).

Rencontrer Carnevon n'est pas facile. Il est peu probable que les reîtres acceptent de laisser entrer les personnages sur le chantier uniquement pour leurs beaux yeux. Tenter un passage en force n'est pas à conseiller, les reîtres sont des adversaires redoutables.

Le meilleur moyen de rencontrer Carnevon Carter consiste à jouer







sur sa curiosité. Par exemple, si les personnages demandent aux reîtres de rencontrer l'archéologue pour lui vendre un magnifique vestige, ils auront alors une audience dans les 24 heures.

Les aventuriers devront vite se justifier auprès de Carnevon dès que celui-ci découvrira que ses visiteurs n'ont rien à lui proposer. Sinon les reîtres les sortiront manu militari du chantier de fouille. Carnevon acceptera d'aider les personnages si ceux-ci s'engagent à lui communiquer leurs découvertes dans la caverne.

Reître type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	14	12	14	13	10

Points de Vie : 17 **Armure** : 1D8-1+1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pistolet à Rouet	70 %	5D6	-
Epée longue	60 %	1D10+1	-

Voici ce que Carnevon peut apprendre aux aventuriers :

- La caverne occupée par les Chiens des Gardiens fût le repère d'une secte maintenant disparue. Ce groupe se créa lors des grands cataclysmes du Tragique Millénaire et disparut il y a plusieurs siècles de cela. Ces fanatiques affirmaient être les gardiens des portes du Paradis ! Selon leur credo, leur dieu avait ouvert les Portes du Paradis pour accueillir ses enfants lors du Tragique Millénaire.

Les gardiens furent pendant des siècles des guerriers cruels et sans pitié. Ils considéraient tous les hommes comme des impies, des démons pouvant profaner le "Paradis" dont ils étaient les gardiens. Durant des siècles et des siècles ils pourchassèrent tous les malheureux qui s'approchaient trop à leur goût de leur sanctuaire. Afin de les assister, ils assouvirent une race mutante particulièrement agressive, "les Chiens des Gardiens".

Il semblerait que la race des gardiens se soit éteinte, mais leurs chiens existent toujours. Il se pourrait par contre que la secte des gardiens ait eu d'autres sanctuaires dans le monde. La secte a peut être survécu dans ces autres forteresses.





KERLAN VALIER

Kerlan Valier est un ancien chasseur de mutants, reconverti en guide et explorateur des ruines de Parye. A ce titre, il a travaillé plusieurs fois pour le compte de Carnevon Carter. Valier est réputé pour sa connaissance des ruines. C'est donc une personne à contacter pour nos aventuriers.

Entre deux voyages dans les ruines, il réside dans les auberges du port, où on peut le rencontrer. Il est probable que les personnages ne le trouvent pas dans un premier temps. Kerlan passe en effet plus de temps dans les ruines que dans les auberges.

Une fois contacté, Valier se montrera cordial vis à vis des personnages, après tout ce sont des clients potentiels. Il sera prêt à donner les renseignements qu'il détient sur la caverne et les mutants contre quelques centaines d'A. Par contre il refusera de guider les personnages vers la Caverne. Il connaît les Chiens des Gardiens et ne tient pas à les approcher de trop près. Voici ce que connaît Valier à propos de la caverne :

- Toutes les informations données par les Chasseurs de Mutants sont aussi connues par Valier.

- Selon lui, la caverne est enfouie profondément sous le sol. Les Chiens des Gardiens présentent tous les signes de créatures vivant en profondeur.

- Il peut localiser approximativement la caverne d'après les Chiens de Gardiens qu'il a rencontrés. Elle se situe à l'Est de Parye et dans une zone de quatre kilomètres de rayon.

- Valier conseillera aussi aux aventuriers de prendre contact avec les survivants. Ces mutants connaissent chaque gravat des ruines de Parye et parfois ils acceptent de parler avec les humains. Selon Kerlan, ils pourraient indiquer exactement où est cette caverne et comment y accéder.

L'ATTAQUE DES SPADASSINS

Vashdek, l'agent de la Légion Noire, après son premier échec tentera une nouvelle tentative. Il rassemblera un groupe de spadassins et autres mercenaires sans emploi et leur confiera comme mission de retrouver et d'éliminer les aventuriers.

Le plan des ruffians est simple, ils pensent attaquer les personnages dès que ceux-ci traverseront un endroit "tranquille". Sinon ils comptent organiser un incident, les provoquer, déclencher une bagarre générale où ils pourront les tuer à bon compte.

Les tueurs de Vashdek mettront plusieurs jours pour localiser les aventuriers, à moins que ceux-ci prennent des précautions suffisantes pour empêcher toute recherche. Dans ce cas l'attaque des ruffians n'aura jamais lieu.

Ces tueurs ne sont guère discrets. Aussi si les personnages sont repérés, ces derniers ont de bonnes chances de remarquer qu'ils sont suivis par des individus peu recommandables jets sous les compétences Voir, Chercher).

Ces hommes de main sont vêtus comme des fanfarons. Ils portent des vêtements somptueux mais quelque peu reprisés. Leur visage porte aussi maintes cicatrices, souvenirs de batailles d'ivrognes. Le courage n'est pas la qualité première de ces fiers à bras. Ils sont plus à leur aise dans un rôle de matamore que de tueur. Après quelques rounds de mêlée, voyant qu'ils ont fort à faire, ils prendront certainement la fuite, laissant derrière eux quelques plumes de leur panache sans gloire.

Si les personnages capturent un de leurs assaillants, celui-ci révélera de bon coeur qu'un inconnu leur a donné leur description et une forte somme pour les faire disparaître. Il n'en sait pas plus.

Comptez deux spadassins par aventurier.

Spadassin type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	13	12	13	15	13

Points de Vie : 14 **Armure** : 1D6-1 (cuir)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	40 %	1D10+1+1D6	40 %
Dague	30 %	1D4+2+1D6	30 %

Compétences : Se Cacher 30 % ; Embuscade 40 %.

LES SURVIVANTS

L'enquête menée par les aventuriers devrait les mener tôt ou tard à prendre contact avec les Survivants de Parye. Ils sont les seuls à pouvoir mener les personnages à la caverne.

LES SURVIVANTS

Les survivants sont des mutants directement originaires du Tragique Millénaire. Ce sont les descendants des victimes des guerres. Ils portent les stigmates de leurs ancêtres atteints par des armes diverses et meurtrières. Leur corps est déformé, leur peau noircie et craquelée, leur squelette déstructuré...

Les survivants vivent dans le souvenir du passé, la personnalité de chacun d'eux est calquée sur celle de leur ancêtre qui a été meurtri lors des grandes guerres. Leur vie consiste pour l'essentiel à répéter les faits et gestes de cet ancêtre.

Les survivants vivent depuis leur origine à l'écart des autres humains. Ils éprouvent pour ces derniers une haine tenace renforcé par les chasses aux mutants. Les survivants, du fait de la répétition des personnalités, ont préservé et détiennent des connaissances scientifiques du plus haut niveau. Etrangement, ils n'utilisent pas ces connaissances.

LES SURVIVANTS DE PARYE

Les survivants de Parye forment une communauté relativement nombreuse, forte de 10 000 personnes. Ils vivent dans les champs de ruines et se répartissent en divers endroits dans cette région de désolation. Craignant la lumière vive du jour, ils vivent dans les niveaux inférieurs de la cité en ruines et n'en sortent qu'à la nuit tombée.

Une autre faiblesse des survivants est leur réaction aux sons très aiguës. Tous les survivants entendant de tels bruits se dirigent vers les sous-sols les plus enfouis et s'y terrent des heures durant.

Si la plupart d'entre eux passent leur existence à répéter les gestes d'un individu mort depuis plusieurs millénaires, d'autres agissent avec plus de liberté. Parmi ces mutants, certains veillent à la sécurité de la communauté en organisant des gardes ou des patrouilles.

Ce sont eux qui chassent les "intrus" de leurs domaines. Ces survivants ont à leur tête un individu très belliqueux et dévoré par la haine des humains. Il s'agit de Ferenx Poing de Mort. La communauté est dirigée par un autre mutant Xaranne Une Voix.

Les survivants de Parye détiennent une grande masse de







LE DOME
TOUR DE BABEL
QUARTIER MARCHAND
ARTISANS
GRAND MARCHÉ
CAPITAINERIE
CITÉ DE CRISTAL
LA MISÈRE
CITÉ DES SCIENCES
LES QUAIS
TOUR ENGLOUTIE
LA FORTERESSE

renseignements scientifiques en tout genre. Mais comme tous les autres survivants ils ne mettent pas en pratique leur savoir et n'utilisent pas des objets technologiques. Ils considèrent la science comme un savoir maudit et ténébreux. Le sort de leurs ancêtres et leur propre état leur ont inspiré ce jugement. Pour la même raison ils refusent de livrer ces connaissances aux humains devenus ignorants. Ils se contentent de transmettre de génération en génération ce savoir avec leur personnalité. Les survivants de Parye n'ont pas de contact avec les humains.

FERENX POING DE MORT

Ferenx Poing de Mort est ce que l'on appelle un déviant. Il refuse l'opinion des survivants considérant la science comme un mal. Ferenx veut au contraire utiliser cette science pour dominer voir exterminer les humains. Sa haine envers ces derniers est tenace et rien ne pourra le détourner de sa voie.

Il a déjà rallié à sa cause une centaine de survivants. Ceux-ci forment des patrouilles de défense très efficace. Cette efficacité est la raison pour laquelle les survivants tolèrent cette déviance. Ces extrémistes les protègent plutôt bien des agressions humaines.

Ferenx est un individu cruel, violent et enragé. Il est consumé par sa haine pour les humains. Si les personnages le rencontrent, Ferenx les provoquera, les insultera et tentera de les éliminer.

Ferenx détient une arme redoutable, une sorte de globe de cristal. C'est le poing de mort qui lui a donné son surnom. La portée de cette arme est d'une centaine de mètres. Ferenx est assez calé en électricité pour pourvoir aux rechargement en énergie. Cette arme peut effectuer 12 tirs sans rechargement.

Ferenx Poing de Mort
Chef des Déviants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	15	14	18	13	03

Mutant : Survivant

Points de Vie : 15

Armure : 8 (cuirasse synthétique du Tragique Millénaire)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Poing de Mort	60 %	2D20	-

Compétences : Embuscade 68 % ; Se Cacher 67 % ; Connaissance de l'Electricité 120 % ; Connaissance du Monde Ancien 99 %.

Survivant Déviant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	10	12	14	13	13	03

Points de Vie : 10

Armure : 8 (cuirasse synthétique du Tragique Millénaire)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fusil	40 %	2D10	-
Epée Courte	20 %	1D6+1+1D6	20 %

Compétences : Se Cacher 55 % ; Embuscade 30 %.





XARANNE

Xaranne est le chef élu des survivants de Parye, tout comme l'était son père et le père de son père. Singularité des survivants, ces derniers élisent comme chef le descendant de leur chef et ce depuis le Tragique Millénaire.

Xaranne est un conservateur, l'opposé de Ferenx Poing de Mort. Xaranne aimerait d'ailleurs briser l'aura naissante de Ferenx auprès des survivants. De plus en plus se tournent vers cet extrémiste. Xaranne ne souhaite nullement que les armes du Tragique Millénaire soient utilisées à nouveau. L'arrivée des aventuriers sera perçue comme une chance par Xaranne. Habituellement il voue peu de considération pour les humains, mais il est prêt à faire une exception. Il compte les utiliser pour montrer à son peuple que les humains ne sont pas tous des monstres.

Xaranne
Chef des Survivants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	13	15	16	14	04

Mutant : Survivant

Points de Vie : 13

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton	37 %	1D6+1D6	45 %

Compétences : Eloquence 85 % ; Persuader 78 % ; Connaissance du Monde Ancien 99 % ; Connaissance de la Psychologie 100 % ; Connaissance de la Biologie 80 %.

PREMIER CONTACT

La prise de contact avec les survivants sera un moment difficile pour les personnages. il n'existe aucun lieu, aucune instance destinée à veiller aux rencontres entre humains et survivants. Aux yeux de ces mutants, les humains sont tous des prédateurs féroces. C'est sous ce jour que seront perçus les personnages.

Les aventuriers doivent partir pour les ruines où se cachent les Survivants de Parye. Celles-ci ne sont pas parmi les plus "paisibles" de la cité. D'autres mutants y vivent ainsi que des brigands et pilleurs de vestiges prêts à tuer leur prochain pour une babiole. Si vous le désirez, vous pouvez émailler le voyage des aventuriers par quelques rencontres avec ces individus peu recommandables. Les divers types d'approche sont examinés ci-dessous.

APPORTER UN PRISONNIER

La meilleure solution consiste à libérer l'un des survivants détenus par les chasseurs de mutants. Ce rescapé sera un parfait ambassadeur auprès de son peuple pour vanter les mérites de ses sauveurs. En agissant de la sorte, les personnages évitent d'emblée tout démêlé guerrier avec Ferenx Poing de Fer. Ils pourront ainsi rencontrer au plus tôt Xaranne.

VENIR SANS ARMES

Venir désarmés et proclamer ostensiblement leurs intentions pacifiques éviteront aux personnages de tomber dans une embuscade des déviants de Ferenx Poing de Mort. Par contre, les personnages risquent de connaître quelques mésaventures avec la faune mutante des ruines !

Les survivants repéreront assez vite un tel groupe d'hurluberlus. Dans un premier temps plusieurs déviants suivront le groupe afin de s'assurer de leurs intentions. Après quelques heures, une centaine de survivants, tous des déviants, guidés par Ferenx lui même sembleront surgir de partout. Sur un ordre de Ferenx, les personnages seront ligotés, suspendus à des tiges de métal et emportés comme du gibier ... C'est l'occasion d'inquiéter vos joueurs, surtout que les déviants ne se montrent guère amicaux. Certains piquent les aventuriers du bout de leur épée, d'autres parlent de recettes de cuisine ...

Ferenx amènent les pauvres aventuriers dans son repaire où il compte bien les éliminer au cours d'une grande fête. Si les personnages tentent de résister au moment de leur capture, il est déjà trop tard. Une fois dans le repaire de Ferenx, une caverne aménagée en dépôt d'armes du Tragique Millénaire, les aventuriers passeront quelques mauvaises journées. Tout espoir de fuite est impossible, ils sont continuellement surveillés et maintenus ficelés. Durant ce séjour forcé, ils pourront découvrir l'arsenal de Ferenx, plusieurs milliers d'armes légères ou lourdes en état de marche sont entreposées ici. Cet équipement provenant du Tragique Millénaire, il y a de quoi de créer une armée redoutable pour ne pas dire invincible.

Durant leur détention, les personnages assisteront comme figurants à plusieurs discours enflammés de Ferenx prônant la domination des survivants sur ces bêtes que sont devenus les humains. Ces petites causeries au coin du feu prendront fin avec l'arrivée impromptue de Xaranne, le chef des survivants.

Des langues se sont déliées et la capture d'humains pacifiques est arrivée à ses oreilles. Xaranne agira avec autorité. D'un ordre, il fera libérer les personnages et leur demandera de le suivre. Xaranne est venu seul, mais aucun déviant, Ferenx le premier, n'ose lui résister ou





porter la main sur lui. Le dépit de Ferenx sera en tout cas manifeste, ce qui devrait mettre un peu de baume au coeur de vos joueurs. Voir la suite ci-dessous.

VENIR EN ARMES

Après tout pourquoi pas ? Surtout si vos joueurs aiment les combats façon Fort Alamo ou Stalingrad. Les déviants considèrent comme une déclaration de guerre l'intrusion d'humains en armes. Et qu'est ce qui ressemble le plus à un chasseur de mutant sinon un aventurier.

Les déviants préparont une embuscade à la taille du groupe d'intrus. Plusieurs dizaines de survivants les attaqueront dans un endroit propice. Soyons clair, plusieurs centaines de survivants peuvent venir en renfort au cours du combat, qui plus est ils connaissent chaque recoin des ruines. Autant dire que la fuite est impossible. Quand les aventuriers seront réduits à l'état d'épaves ensanglantées, présentez leur la planche du salut. Ferenx leur proposera de se rendre, il apprécie les trophées vivants ! Une fois ficelés et ligotés les personnages aboutiront au dépôt d'armes de Ferenx. Ils passeront quelques mauvaises journées sans soins d'aucune sorte, voir ci-dessus. Ils seront aussi libérés par Xaranne, causant chez Ferenx un dépit encore plus amer.

INTERVENTION MIRACULEUSE

Une dernière solution demande la participation du maître de jeu. Alors que les aventuriers errent (si possible armés) dans les ruines à la recherche de survivants : ils portent secours à l'un d'entre eux. Par exemple, un groupe de pilleurs de ruines, ou un mutant prédateur s'en prend à un survivant et seule l'intervention des personnages lui sauve la vie. A partir de ce moment, le survivant sauvé par les personnages leur servira d'ambassadeur.

LE MARCHÉ

Si les aventuriers ont réussi leur approche ils rencontrent Xaranne assez rapidement et dans des circonstances favorables. Sinon la rencontre sera précédée d'un séjour pénible dans l'arsenal de Ferenx.

Les personnages n'ont guère l'occasion de sympathiser avec Xaranne. La rencontre au sommet se tient dans l'amphithéâtre du grand conseil. Cette salle souterraine est l'ancien siège du gouvernement européen d'avant le Tragique Millénaire. Les survivants l'ont conservé et maintenu en état des siècles durant. L'endroit est somptueux et grandiose. Plus de mille personnes peuvent y siéger. Les murs semblent couverts de feuilles d'or, tandis que d'épais tissus noirs habillent le sol et les fauteuils.

Un dôme bleuté culmine à plus de trente mètres. L'éclairage provient de sphères en lévitation ; par endroit des cascades de liquides métalliques renvoient des couleurs douces et changeantes. Dernier étrangeté pour les joueurs, une musique aux accent inconnus emplie la salle. Tout ceci devrait étonner vos joueurs. Ce n'est pas tous les jours qu'ils contemplent un tel spectacle venant du fin fond des âges.

Lors de la rencontre, la salle sera comble, envahie par les survivants. Les personnages se trouvent au pied du pupitre où les participants prennent la parole. Tour à tour des survivants viennent exposer leur point de vue à propos des personnages. Xaranne sera le premier et leur proposera un marché. Les survivants les amèneront sains et saufs à la caverne où vivent les chiens des gardiens. En échange, Xaranne leur demande de chasser et de tuer un monstre qui depuis plusieurs décennies persécute son peuple. Xaranne Une Voix, fidèle à son nom, ne démordra pas de cette offre, "c'est ça ou rien." Xaranne compte ainsi démontrer à son peuple que les humains peuvent être utiles et ne sont pas tous des monstres assoiffés de sang.

En fait, les personnages assisteront à une violente joute oratoire entre les partisans de Xaranne et de Ferenx, chacun des deux leaders ayant eu soin de rassembler ses meilleurs orateurs. Les débats se faisant en vieux français, les personnages en perdent certainement une partie mais la signification en est évidente, tant le ton est emporté. Après quelques heures d'empoignades verbales, Xaranne et les siens l'emportent sauvant de la sorte la vie aux personnages. Tout au long de ce débat demandez à vos joueurs quelques jets en Connaissance des Langues Anciennes. Des réussites permettent aux joueurs de découvrir la scission des survivants et les ambitions guerrières de Ferenx, mais aussi de comprendre que leur sort est lié à l'issue de ce débat ! Xaranne l'ayant emporté, Ferenx sortira de la grande salle avec violence suivi de ses fidèles les plus extrémistes. Désormais les personnages sont libres et peuvent aller et venir à leur guise dans le domaine des survivants. Mais une petite chasse les attend.

LE MONSTRE

Le monstre craint par les survivants est aussi une créature mutante. Son invincibilité face aux survivants tient aux cris aigus que le monstre pousse régulièrement. Ces sons induisent une telle peur chez les survivants qu'ils en perdent toute capacité de se battre et se laissent gober tel des lapins.

L'apparence du monstre est par ailleurs effrayante. Sa taille impose déjà un certain respect, six mètres de haut et une dizaine de long ! Il se compose d'un assemblage hybride. Il se déplace sur une dizaine de pattes insectoides. Il possède aussi plusieurs "bras" terminés par de solides griffes. Plusieurs gueules de "requin" au bout de longs cous serpentins bourgeonnent un peu partout sur son corps où l'on trouve également deux gueules géantes capables d'avaler un homme en une bouchée.

Tout son corps est recouvert par une épaisse peau d'un rouge brun tacheté d'ombres noires. Son aspect général est rarement le même. En effet la bête ne possède pas à vraiment parler de squelette mais un ensemble de muscles reliant des cartilages et des globes osseux. Ceci lui permet de se déformer et de passer par une ouverture de taille humaine. Il est ainsi difficile de lui échapper.

Ses sens se limite à la vue seule, il est complètement sourd et dépourvu d'odorat. Par contre sa vue est excellente et une dizaine d'yeux se répartissent sur son organisme.

Le Monstre

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
36	37	40	04	12	11

Points de Vie : 65 **Armure** : 7 points de peau

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gueule Géante	30 %	spécial	-
Gueule	40 %	3D8	-
Griffes	40 %	4D6	-

Compétences : Voir 100 % ; Grimper 90 % ; Nager 90 %.

Notes : *- Une attaque réussie par une gueule géante signifie que le monstre a gobé un personnage. Une telle attaque ne peut être parée, seule une esquive permet d'y échapper. Une fois gobé, un personnage endure un point de dégât par round. Il ne peut tenter aucune action.*

- Du fait de son métabolisme, le monstre regénére rapidement. Par heure, il regénére 4D6 points de vie.







Le monstre est guidé par ses instincts tel un animal et est dépourvu de toute intelligence. Son métabolisme est tel qu'il doit dévorer une grande quantité de viande chaque jour. Ce métabolisme élevé le rend aussi très actif. Dès le lever du soleil, le monstre part en chasse et se repose seulement à la nuit tombée.

Le monstre se déplace aussi bien sur terre que dans l'eau, il court plus vite qu'un homme, grimpe comme un singe et heureusement, il ne vole pas.

Si les personnages se renseignent auprès des chasseurs de mutants ou d'érudits vivant à Parye, ils pourront apprendre que ce monstre est unique et existerait depuis des décennies. Sa seule faiblesse est ses sens limités. Dans l'obscurité, il est incapable de faire face à des ennemis. Habituellement, il se réfugie pour la nuit dans des lacs profonds et boueux.

Son cerveau lors de combats est rapidement dépassé, en fait il peut seulement faire trois attaques par round, une attaque par gueule, une par griffes et une autre avec une gueule géante. Si plusieurs ennemis l'entourent son cerveau risque aussi d'être complètement dépassé et ne pas réussir à coordonner une seule attaque. Pour cela jeter un D100 au début de chaque round de combat. De 90 à 100 %, le monstre ne porte aucune attaque. Cependant ses gueules et pattes griffues s'agitent en tout sens et portent des coups féroces, mais dans le vide. Pareillement, lors d'un round où la bête attaque, ses autres appendices s'agitent, fendent l'air, hurlent. En d'autres termes toute personne croira qu'il a autant d'attaques que de gueules et de pattes.

Ses cris aiguës représentent aussi une épreuve pour les humains. A moins que les personnages ne se bouchent les oreilles (ce qui leur interdit toute communication verbale) les cris aiguës les feront







souffrir cruellement. Ceci se simule par un malus égal à la moitié de la compétence Ecouter de chaque personnage. Plus l'ouïe est fine, plus celle-ci rendra sensible l'aventurier. Ce malus s'applique à tous les jets de compétences.

LA CHASSE

Chasser le monstre ne sera pas une partie de plaisir. Les survivants donneront suffisamment de renseignements aux personnages pour le leur prouver. Ces renseignements donnés aux aventuriers sont laissés à votre discrétion. Si vous jugez que votre groupe est trop faible pour affronter une bête pareille, compensez alors leur manque de puissance par des renseignements détaillés.

TROUVER LE MONSTRE

Avant de tuer le monstre encore faut-il le voir. Le mutant erre sur un territoire très vaste. Si les personnages l'attendent en un point ils peuvent se préparer à une attente plutôt longue pour ne pas dire vaine. La bête se déplace de façon erratique, les survivants n'ont jamais trouvé une logique dans ses mouvements. Les personnages devront eux aussi se déplacer à la recherche de signes témoignant de sa présence. Ces signes sont ses cris et les dépouilles de ses victimes. Le monstre pousse à chaque combat des cris stridents qui s'entendent à plusieurs milles à la ronde. D'autre part, le monstre régurgite toutes ses proies dans un état de mastication avancé. Ces tas de bouillie signalent aussi la présence du monstre.

L'OBSERVER

Une fois découvert, les personnages auront intérêt d'observer leur gibier avant de se jeter sur lui. C'est peut être moins héroïque mais c'est certainement plus sage. Les aventuriers doivent se garder lors de l'observation de se mettre à découvert. Le monstre a une vue perçante et sa faim est dévorante.

L'observation du monstre permet d'assister à des scènes diverses.

- Un combat : Le monstre rencontre une autre créature mutante de grande taille et aussi peu amène que lui. Dès qu'il la voie, le monstre pousse des cris et se rue sur elle. Décrivez alors un combat violent titanesque faisant s'opposer des monstres de plusieurs tonnes chacun. La lutte se prolonge plusieurs minutes et se termine par la victoire du monstre. Celui a pourtant reçu de profondes blessures. En moins d'une heure, le monstre engloutit sa victime et les personnages peuvent constater que ses plaies se referment.

- Son déplacement : Le monstre parcourt les ruines sans un seul arrêt. Il se déplace plutôt vite et scrute visiblement les alentours à la recherche d'une proie. Apparemment il se déplace au hasard. Parfois il escalade de grands immeubles, visiblement sans peine. Les personnages le verront aussi entrer par des ouvertures plutôt étroites.

- Ses refuges : Lorsque le soleil décline, le monstre se dirige vers le lac le plus proche et y plonge avant que la nuit ne tombe complètement.

LE COMBATTRE

- L'affronter en face à face : pourquoi pas ? Mais est-ce vraiment la meilleure solution ? Veuillez faire part à vos joueurs de tous nos encouragements.

- L'empoisonner : le monstre est tellement glouton qu'il dévore toutes viandes vivantes ou mortes. C'est une bonne idée. Seulement la mort au rat ne lui fera aucun effet. Un poison très violent doit être utilisé si l'on veut quelques effets. Une grande quantité est aussi nécessaire. C'est le moment de faire travailler les scientifiques du groupe.

- Une embuscade : une embuscade réussie donne l'avantage de quelques rounds, mais les aventuriers auront intérêt de le tuer avant qu'il ne réagisse. Qui plus est la vue acérée du monstre rend une embuscade improbable.

- La voie aérienne : le monstre étant incapable de voler, une attaque par la voie des airs donne un avantage énorme aux personnages. S'ils sont équipés d'armes de jet puissantes, ils ne craignent alors plus grand chose. La bête est si stupide qu'elle restera certainement en terrain exposé se contentant de grogner et de battre l'air de ses protubérances.

- Solliciter l'aide des chasseurs de mutants : si les aventuriers sont en bons termes avec eux, ils peuvent obtenir leur aide. Quelques uns, les plus téméraires, seront prêts à chasser ce monstre. Un test réussi en Eloquence permet l'adhésion de ces têtes brûlées (comptez 1D6+2 chasseurs). Leur chef refusera de participer avec toute sa compagnie à cette chasse. Ce monstre ne leur est pas inconnu tout comme sa puissance destructrice. Comme la bête reste loin de Parye, les chasseurs ne sont guère pressés de se frotter à ce monstre.

- Dans l'eau : l'attaquer dans l'eau est une bonne solution, le monstre nage mais il est aveugle. Si les personnages se montrent éloquents ils pourront même obtenir l'aide de l'aquasphère du marquis de Pesht. Ses armes seraient d'une grande aide pour l'exterminer. Le seul problème est d'amener l'aquasphère dans le lac où "dort" le mutant. Chaque nuit, il se réfugie dans un lac différent. Aussi faut-il faire venir l'aquasphère avant le lever du jour. Cette question de timing se complique par le fait que certains canaux qui relient les lacs entre eux sont trop petits pour le passage de l'aquasphère. Ainsi certains lacs sont-ils réellement inaccessibles.

- L'aveugler : aveugler d'une manière ou d'une autre la bête la rend vulnérable. Toutes ses attaques sont alors réduites à 05 % chacune. N'oubliez pas que le mutant possède une dizaine d'yeux.

Une fois la bête tuée, les survivants tiendront leur parole. Xaranne organisera même une fête en l'honneur des aventuriers. Chacun d'eux recevra un anneau d'onyx noir porteur d'une gemme doré. Cette bague est un signe connu de tous les survivants. Il indique que le porteur est un ami des survivants. Désormais les personnages n'ont plus rien à craindre des survivants et peuvent même compter sur leur aide.

LA CAVERNE

LA DESCENTE AUX ENFERS

Le voyage menant à la caverne prouve la nécessité de l'aide offerte par les survivants. Sans un guide de ce peuple, les chances de trouver cette caverne seraient infimes. Depuis le village des survivants, trois jours de trajet seront nécessaires pour atteindre la salle au monolithe. Ce voyage emmène les personnages et le marquis de Pesht dans les tréfonds des entrailles de Parye. C'est après avoir franchi des milliers de salles, des centaines de couloirs, descendus des dizaines d'étages que les aventuriers atteignent leur but. Mémoriser ce parcours requiert une réussite critique sous cette compétence.

Cette descente doit apparaître inquiétante à vos joueurs. Par moment les couloirs suivis longent le corps du métamorphe ou le traverse peut-être. Des battements et autres bruits étranges se font entendre de cet organisme gigantesque.

En une occasion, les personnages franchissent un gouffre souterrain sur une vieille passerelle rouillée. Au fond du gouffre se voit une masse rouge sombre secoué de spasme, la chair du métamorphe !







Plus les voyageurs descendent et plus les vestiges du Tragique Millénaire se font nombreux et impressionnants. Qui plus est ces vestiges enfouis dans les entrailles de la terre sont dans un état de conservation remarquable. Les survivants mettent en garde contre tout vol ou dégradation inutile. Si l'un des personnages passait outre, les survivants abandonneraient purement et simplement les aventuriers dans ce labyrinthe ...

D'autres vestiges macabres parsèment ces constructions troglodytiques, des ossements humains par dizaines de milliers, les malheureuses victimes du Tragique Millénaire. Certains étages en sont même recouverts.

Les guides survivants permettent d'éviter les prédateurs mutants vivant dans ces lieux souterrains. Parfois les personnages pourront entendre des cris lointains ou voir les restes d'un de leurs repas.

La présence de Pesht ralentit la marche, sa déficience physique représente pour lui un obstacle insurmontable. Le meilleur moyen de voyager avec lui consiste à le transporter sur une civière.

LA CAVERNE

DESCRIPTION DES LIEUX

Les personnages débouchent subitement dans la grande caverne. Une faible lueur permet de l'observer. L'origine de cette lumière provient du monolithe lui même.

La caverne couvre une bonne centaine d'hectares. Disposées régulièrement, tels des pièces sur un échiquier, de grandes colonnes de pierre brut soutiennent le toit de la caverne. Ces piliers ont été laissés par les constructeurs quelques millénaires plus tôt. Une de leurs machines excavatrices, un géant chenillé de plusieurs milliers de tonnes rouille tranquillement dans la caverne. Ses griffes, ses instruments le font ressembler à une machine de guerre assoupi, un terrible et gigantesque insecte de métal. Les parois de la caverne sont parfaitement verticales. En tout endroit, le toit de la caverne se situe vers cinquante mètres de haut.

- La Forêt de Fougères : une forêt de fougères arborescentes occupe toute la caverne. Elles atteignent en moyenne une taille de dix mètres. Leur densité est telle que la vue ne porte pas au delà de vingt mètres dans la forêt. Le sol est recouvert par une épaisse couche d'humus provenant de la décomposition de ces fougères depuis des siècles. L'odeur de cet humus est très forte et imprègne toute la caverne. Si les personnages veulent retrouver des vestiges, ils devront creuser plus d'un mètre d'humus pour découvrir quelques débris. Le plus curieux reste la couleur de ces fougères arborescentes, elles sont toutes d'un blanc laiteux. Quelques insectes et oiseaux minuscules vivent dans cette forêt. Eux aussi présentent cette teinte blanche. Ces animaux sont aussi quasiment aveugles et en tout cas parfaitement inoffensifs.

- Le Gouffre : la caverne est séparée en deux par une faille large d'une dizaine de mètres et profonde d'une bonne centaine de mètres. Un pont naturel, une arche, permet de franchir sans risque ce gouffre naturel. Par contre, une citadelle en ruines se dresse de l'autre côté de l'arche de pierre.

- La Citadelle sur le Pont : elle a été construite par les gardiens. Elle se compose de deux enceintes concentriques renforcées chacune par six tours. Un bon millier de personnes pouvaient y vivre. Explorer la citadelle des gardiens demande au moins deux jours. L'ensemble est assez bien conservé à l'exception de la moisissure qui a rongé toutes les boiseries et les draperies. Des fresques recouvrent tous les murs intérieurs, des vitraux ornent les pièces d'habitations dans l'enceinte intérieure. Plusieurs arsenaux renferment des armes et des armures en grande quantité (guère différentes de celles utilisées par





les personnages). La plupart des décorations décrivent des thèmes guerriers, des combats sans merci. Tout ceci témoigne de moeurs on ne peut plus belliqueuses. Des scènes représentent même des exécutions de prisonniers implorant pitié. Malheureusement, les habitants de cette citadelle ne connaissaient pas ce sentiment.

Les portes de la citadelle sont closes, les personnages devront donc escalader la muraille pour ouvrir les portes. Une vieille inscription peut être décryptée sur ces portes :

"Que l'impur trouve la mort en franchissant cette porte."

- Le Temple des Mutants : les mutants ont édifié ce mausolée a proximité de l'arche de pierre enjambant le gouffre. Aucun mutant n'a jamais franchi le pont. Au delà, le territoire est considéré interdit, c'est le domaine des gardiens.

Le mausolée consiste en un amas de pierres et de crânes haut de trois mètres. De temps à autre des sacrifices sont organisés. C'est ici que périssent tous les malheureux capturés par les mutants de la caverne. Ils sont décapités, la tête est jetée sur le tas et le corps dans le gouffre pour nourrir les gardiens.

- Les Tombes des Gardiens : c'est en ce lieu que les gardiens ont été enterrés. Sous chaque dalle de pierre gravée de plusieurs noms dort une famille de gardiens. Plusieurs centaines de dalles, rongées par le temps, s'alignent parfaitement en cet endroit. Les personnages auront quelques difficultés à identifier l'endroit, en effet la forêt de fougères a aussi envahi ce lieu et enfoui la plupart des tombes.

- Le Village des Mutants : les mutants ont installé leur "village" près d'une paroi de la caverne. Une palissade assemblée avec des troncs de fougères arborescentes l'isole du reste de la caverne. Des fosses recouvertes de branchages entourent aussi le village. Les mutants sont de temps à autre victimes des monstres qui errent dans les entrailles de Parye. Si vous voulez inquiéter vos joueurs, ils peuvent découvrir une carcasse d'une de ces créatures non loin du village. Ces créatures mutantes dépassent les dix mètres, pèsent plusieurs tonnes, possèdent une douzaine de paires de pattes et une gueule dentelée au bout d'un long cou flexible. Les fosses sont à la taille de ces bêtes, leur profondeur est de cinq, six mètres et chacune compte deux ou trois pieux. Si un personnage tombe dans une telle fosse, il endure 1D6+1 points de dégâts seulement. Le fond de ces fosses est tapissé par de nombreux débris végétaux.

Le village compte une centaine de huttes. Plusieurs dizaines de poteaux sont dressés un peu partout et portent gravés maladroitement des croix similaires à celle des gardiens.

- Le Monolithe : il se dresse simplement dans une clairière de la forêt, tel un vieux menhir paisible.

LES MUTANTS DE LA CAVERNE

Description : Les mutants qui vivent dans la caverne et défendent le monolithe ont une apparence adaptée à leur réputation.

Leur ossature est plutôt fine et habituellement ils présentent un état de maigreur inquiétante. Leurs muscles fins et noueux roulent sous une peau collée aux os. Leur peau est dépourvue de tout pigment et ils sont donc albinos.

Ils ont coutume de laisser pousser leurs cheveux pour les tresser. Ils mêlent à ces tresses des os de leurs victimes. Leur visage est entièrement labouré par des scarifications. Ils découpent aussi leurs oreilles en plusieurs lobes. Ils affectionnent aussi des bijoux taillés dans les os de leur victimes et les incrustent dans la chair de leur visage.

Leur taille varie pour la plupart autour des deux mètres. Les seuls vêtements qu'ils portent sont des robes amples serrées à la ceinture

Mutants de la Caverne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3D6	6D6	4D6	2D6	2D6	3D6	1D6

Points de Vie Moyens : 20 **Armure** : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Casse tête	40 %	1D6+1D6	30 %
Lance	50 %	1D8+1D6	40 %

Compétences : Ecouter : 50+1D10 %, Sentir : 70+1D10 %, Grimper : 50+1D10%, Eviter : 30+1D10 %, Se Cacher : 30+1D10 %, Embuscade : 40+1D10 %

Mutants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
13	20	15	04	08	13	02	23
15	19	13	08	06	12	05	20
10	28	17	10	09	16	01	33
12	24	14	07	07	11	04	26
16	34	15	08	10	15	03	37
13	25	11	05	11	10	02	25
09	22	21	09	05	12	06	31
11	16	16	11	07	09	04	20
14	21	22	05	06	12	03	31
18	32	17	06	08	14	05	37

par une cordelette. Ces robes sont blanches pour la plupart. La tenue est la même pour les hommes et les femmes. Il est d'ailleurs impossible de différencier les deux sexes, ils ne présentent aucune particularité physique discriminante. En dehors de ces grandes robes unisexes, les mutants ne portent aucun autre vêtement.

Leurs sens se sont adaptés à la demi pénombre de la caverne. Leur vue a décliné au détriment de l'odorat et de l'ouïe. Leur vue défaillante les empêche d'utiliser des armes de jet. Tous savent aussi grimper dans les fougères arborescentes et en ont fait leur technique d'embuscade.

Les mutants de la caverne sont d'une intelligence limitée. Par contre ce sont de redoutables chasseurs et combattants. Leur agressivité naturelle leur font ignorer la peur.

Les Chiens des Gardiens : plusieurs millénaires auparavant, les gardiens ont capturé plusieurs de ces mutants qui proliféraient à cette époque. Après en avoir tué plusieurs centaines, ils se sont aperçus qu'ils pouvaient les dresser tels des chiens, ce qu'ils firent. Des siècles durant, ils utilisèrent ces mutants comme une meute de chiens courants pour traquer, fatiguer et capturer leurs ennemis. Leur intelligence limitée les rendait plus capables que des chiens et leur vocabulaire restreint permettait tout de même une certaine communication. De leur côté, ces mutants considéraient les gardiens comme des dieux. Après tout il faut mieux pour un esclave voir un dieu dans son maître, cela rend la servitude plus acceptable. A la disparition du dernier gardien, les mutants dressés par un millénaire d'obéissance aveugle continuèrent d'eux-mêmes leur tâche. Ils sont donc devenus les nouveaux gardiens du monolithe. Désolés que leurs maîtres soient disparus, ils croient en leur retour un jour. Ils continuent de les honorer à leur façon en leur sacrifiant certains de







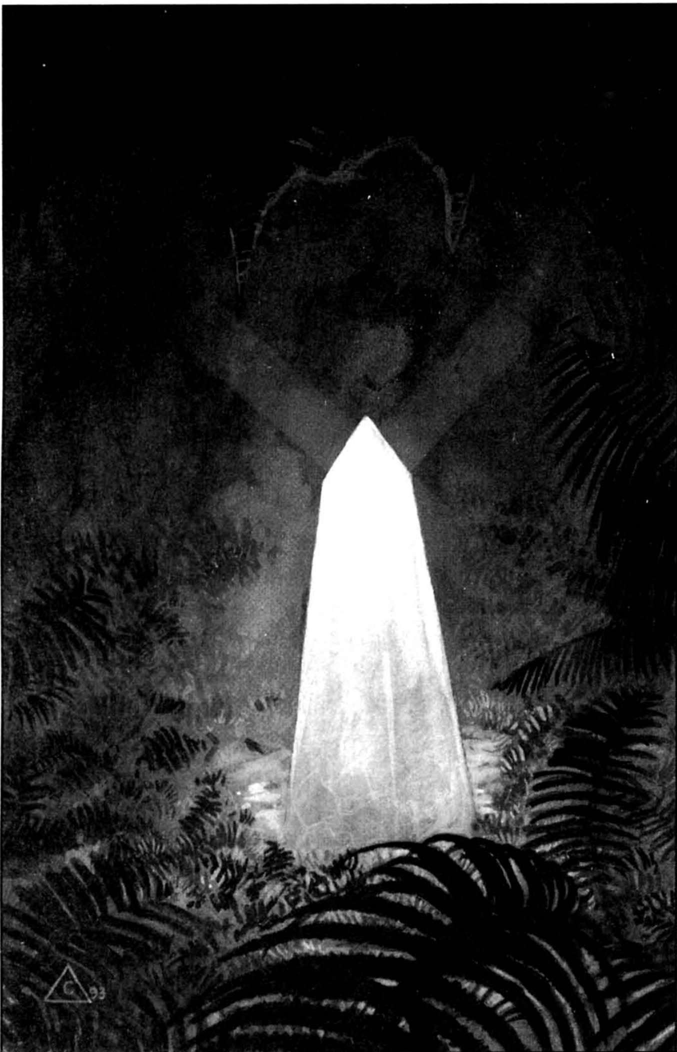
leurs captifs. Leur caractère agressif a fait qu'ils ont lentement élargi le champ de leur chasse. Maintenant ils traquent leur gibier jusqu'à la proximité de la surface. Certains d'entre eux ayant été capturés, ils ont révélé, contraints et forcés, la vie des leurs au fond de la terre et l'existence du monolithe.

Comportement des mutants : les chiens des gardiens ne connaissent pas le dialogue. Tout étranger est une proie qu'il faut détruire. Dans un combat, ou dans leur vie quotidienne, ils se comportent comme une meute. Dès qu'une proie est repérée, un ou deux mutants partent pour la harceler et la fatiguer, pendant que le reste de la meute se prépare. Une fois à proximité de l'ennemi, la meute attaque dès qu'elle se trouve en position de force.

La plupart du temps les mutants isolés rabattent la proie ou l'attirent dans l'embuscade préparée par les autres. Cette tactique, expérimentée fréquemment, est très efficace. Offrez cependant à vos joueurs de bonne chance d'en réchapper. Tous les mutants ne se jettent pas sur eux dès qu'ils entrent dans la caverne. Seul un petit groupe leur fera face. Les autres surgiront lorsque les personnages seront à proximité du pont.

VOYAGE ET RENCONTRE

Lorsque les personnages arrivent dans la caverne, ils aperçoivent uniquement la forêt de fougères et une route. Tous les autres sites de la caverne sont cachés par la forêt. Un jet de Pister permet de découvrir des sentiers s'enfonçant dans la forêt. Il s'agit des chemins suivis par les Chiens des Gardiens.



La route mène directement au gouffre. Elle est entretenue par les mutants depuis des siècles, comme leurs maîtres l'exigeaient. Cette voie est même pavée de dalles irrégulières parfaitement placées.

Fidèles à leurs missions, les Chiens des Gardiens laissent toujours trois des leurs non loin de la route et de la seule entrée dans la caverne. A moins que les personnages ne soient très discrets, les mutants les repèront. L'un d'eux ira prévenir le village, tandis que les deux autres provoqueront les personnages. Ils se jettent sur eux du haut des fougères, se battent quelques rounds puis fuient dans la forêt dans la direction du village espérant entraîner les aventuriers à leur suite. Si les personnages tombent dans le piège, ils passeront un mauvais moment. Les deux mutants les emmèneront droit dans une embuscade tendue par des mutants du village. Si les aventuriers restent sur la route, les deux mutants recommenceront leurs attaques de temps à autre pour freiner leur marche. Si les personnages choisissent de se déplacer très vite, ils arriveront alors au pont avant les mutants, évitant de la sorte une embuscade dangereuse.

Gérez cette traversée de la caverne avec soin. Les Chiens des Gardiens sont nombreux, fanatiques et efficaces. La tribu de mutants représente plus qu'un challenge pour les personnages. Rappelez à vos joueurs si besoin quelle est leur réputation. Faites parler le survivant qui leur sert de guide.

Dès que les aventuriers franchissent le pont, les mutants s'assoient et attendent leur retour ...

LES REVENANTS

Une fois l'arche de pierre franchie, les aventuriers peuvent découvrir l'antique citadelle des Gardiens, référez-vous à la description ci-dessus.

Plus les personnages et le marquis se rapprochent du monolithe, plus les lieux changent d'aspect. Les fougères sont de plus en plus denses, l'odeur plus puissante et la lumière plus intense.

Finalement les personnages arrivent à la clairière occupée par le monolithe ! Faites de cette découverte un choc pour les aventuriers. Ces monolithes existent bien et ils ne semblent guère naturels. La lumière qui en sort est pour le moins étrange, tout comme la clairière qui décrit un cercle parfait dont le centre est occupé par le monolithe. L'air semble aussi vibrer autour du monolithe.

Le Marquis de Pesht perd devant ce spectacle toute retenue et tombe à genoux. Après quelques instants de contemplation il se dirige vers la pierre dressée invitant les personnages à le suivre. C'est le moment de la tentation.

Les esprits maudits des gardiens demeurent encore autour des monolithes et doivent tenter ceux qui s'en approchent. Alors que les personnages marchent vers la pierre, l'un après l'autre ils trébuchent

Les Revenants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	30	14	5	15	10	-

Points de Vie : 32 **Armure** : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2M	80 %	2D8+1D6	80 %

Notes *: les gardiens sont insensibles aux effets secondaires d'une blessure majeure.*

L'apparence des gardiens est telle que toute personne doit tester sa SAN. Un échec cause la perte de 1D6 points de SAN.





sur des objets enfouis sous l'humus. Il s'agit de sphères en or pure, de quoi acheter des royaumes entiers ! Le Marquis pour sa part marchera vers la pierre sans prêter attention à ces cailloux. Si un aventurier ramasse un de ces globes, la catastrophe n'est pas loin. La lumière émise par le monolithe cesse alors et de l'humus sortent plusieurs formes abominables, les Gardiens. Immédiatement, le marquis criera au malheureux de jeter l'or. Les revenants des gardiens demeurent 1D4+1 rounds pour chaque round où un personnages garde l'or en main. Les gardiens sont deux fois plus nombreux que les aventuriers.

Les gardiens ont une apparence réellement monstrueuse. Leur corps est dans un état de décomposition avancée. Ils portent des vêtements princiers mais souillés par le temps et leur propre corps. Des bijoux, colliers et autres parures couvrent leur corps, mais ces objets finement ouvragés sont en plomb. Tout le long de leur apparition, les revenants des gardiens gémissent et demandent leur or en accusant les personnages d'en être les voleurs. Nul doute que ces gardiens ont été maudits pour leur cupidité.

LE RITUEL

Une fois les gardiens disparus, le marquis commencera le rituel d'invocation. Il sort d'un sac noir un grand livre à la couverture à demi carbonisée, fait brûler de l'encens et d'autres substances aromatiques et trace un pentacle ! Tout personnage érudit reconnaîtra des pratiques "magiques" pour ne pas dire superstitieuses. Ensuite le marquis commencera à déclamer une longue litanie, et ce des heures et des heures durant. Laissez le doute puis l'incrédulité envahir les joueurs. Quel hurluberlu ont-ils suivi au fond de la terre ?

Au moment où le marquis lui même semble montrer quelques signes de défaillance, le monolithe commence à changer de couleur. Lentement la lumière émise franchit toutes les étapes du spectre pour finalement s'éteindre. Dans la pénombre de la caverne, les personnages pourront entendre un cri rauque, là juste devant eux, Lem s'est réveillé. Une lumière diffuse renaît émise par un amas situé à l'emplacement du monolithequi semble avoir disparu. L'amas informe se redresse et les personnages peuvent découvrir un être humanoïde de grande taille.

LEM

Sous l'effet du rituel, le monolithe a pris sa forme originelle, celle de Lem, l'esprit de la Terre. Lem apparaît comme un géant haut de dix mètres, à la morphologie grossière. Sa peau est d'un noir profond ainsi que ses yeux dépourvus de toute pupille. Sa voix est profonde et son élocution très lente. Il utilise la langue commune. Lem semble dégager une force, une puissance invincible. A moins de réussir un test sous POU x 2, les personnages resteront muets de stupeur devant ce spectacle hallucinant.

Lem s'adressera aux personnages et au marquis en leur souhaitant la bienvenue. Ensuite il offrira au marquis un disque d'or de petite taille visiblement en métal. C'est l'une des quatre clefs nécessaires pour accomplir la quête du pur et atteindre le Paradis.

Tous les personnages qui n'auront pas touché les globes d'or, recevront un message télépathique de Lem. Celui-ci recherche des gardiens, et demande donc aux aventuriers s'ils veulent s'engager dans cette voie. Si Lem est menacé ses protecteurs devront venir à son aide. En échange Lem proposera aux aventuriers de recevoir la protection de la Terre.

Si un personnage accepte, il doit alors s'approcher de Lem qui appliquera sa main gauche sur le front du volontaire. Ce contact provoquera un bien être réconfortant. Dès cet instant le personnage bénéficiera des effets suivants et ce tant qu'il respectera son serment. Lem ne le trahira jamais. En cas de reniement d'un personnage, ce dernier perd immédiatement tous les effets bénéfiques du pacte conclu avec Lem.

Avantages et Désavantages des Héros de Lem

CON : +1D6

INT : -1

SAN : +3D6

Compétences : Pister +2D20 %, Se Cacher +2D20 %, Mouvement silencieux +2D20 %

Pouvoirs Spéciaux : Regénére 1 PV/heure si en contact avec la Terre et endormi.

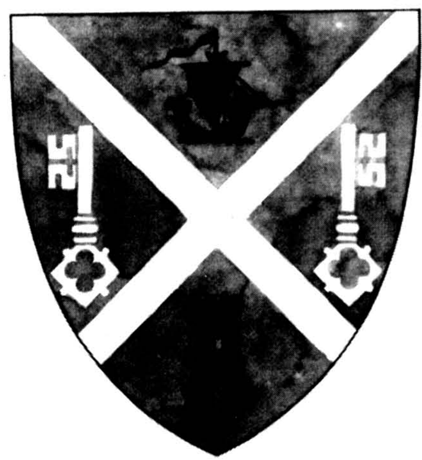
Contact télépathique permanent avec Lem.

EPILOGUE

Une fois Lem disparu, les personnages peuvent entreprendre le retour à la surface. Une bonne surprise les attend après le pont. Tous les Chiens des Gardiens sont plongés dans un profond sommeil. Lem les a neutralisés.

A vous de déterminer les conditions du retour. Toujours guidé par le survivant, les personnages devraient revenir à la surface sans éprouver de grandes difficultés, à moins que vous n'en décidiez autrement.

S'ils le désirent les aventuriers peuvent rendre une dernière visite à Xaranne. Mais le marquis se montrera impatient de partir pour le prochain monolithe. L'aquasphère les attend.







LE MONOLITHE DE L'EAU

VOYAGE ET ENTRETIENS

Nous avons laissé les personnages à la fin de l'épisode précédent dans l'Aquasphère. Le marquis ayant découvert l'une des quatre pierres a hâte de rassembler les trois autres. Il insistera donc pour un départ immédiat. Néanmoins si les joueurs veulent se procurer quelques objets ou autres à Parye, le marquis leur laissera une journée pour vaquer à leurs recherches. Cette journée sera paisible, aucune attaque de spadassins, de hurleurs ou d'autres créatures monstrueuses. Cependant, si vos joueurs se sont créés de solides inimitiés à Parye pendant leur enquête, alors il se pourrait que quelques règlements de compte aient lieu. Par exemple, si vos joueurs ont libéré un survivant des griffes des chasseurs de mutants, quelques uns d'entre eux seraient prêts à punir ces amis des mutants. Les personnages ayant passé un pacte avec Lem commenceront à en découvrir les conséquences. Tout d'abord leur perception du monde change. Ils ressentent une affinité croissante avec les plantes, la terre et éprouvent une quiétude fort agréable. De même, leur appétit double quelques jours durant. Après quoi, ils se sentent comme rajeunis et insensibles à la fatigue. La nuit, leurs rêves les emmènent dans de profondes forêts aux arbres inconnus et verdoyants. Ces changements devraient certainement remettre en cause leur conception du monde. Ce qui leur arrive peut difficilement s'expliquer par la science, qu'elle soit du Tragique Millénaire ou de l'Empire Granbreton. La magie existe-t-elle alors ?

LES SOINS

Les péripéties cavernicoles des personnages leur ont certainement causé quelques blessures. Le marquis de Pesht peut remédier à la détérioration précoce de ses mercenaires. L'Aquasphère possède une unité de soins. Celle-ci est rudimentaire vis à vis des canons du Tragique Millénaire mais exceptionnelle vis à vis de la science actuelle. L'unité de soin est à même de guérir toutes les blessures mineures par injection de solutions pour le moins "miraculeuses". La machine est cependant impuissante à effacer les effets néfastes des blessures majeures. Elle permet de récupérer les points de vie perdus par une blessure majeure et diminue la perte de CHA de 1 si il y a eu une telle perte. Ses soins permettent en effet une meilleure cicatrisation et ne laissent pas de balafres ou autres séquelles tant appréciées des guerriers. Les soins sont quasi instantanés. En tout et pour tout, l'unité traite un patient en deux minutes. Les effets sont immédiats. A la différence de la technologie contemporaine, les chances de succès sont de 100 %. Les risques de ressortir de cette machine avec une peau d'éléphant ou atteint d'une maladie mortelle sont nulles. Malheureusement, les produits médicaux à la disposition de l'unité de soins sont limités. La machine peut soigner un montant total de 60 points de vie, après elle s'arrête d'elle même.

LE VOYAGE

Une fois les personnages et le marquis embarqués à bord de l'Aquasphère, celle-ci part pour le prochain monolithe, situé quelque part dans les Hautes Terres. Le marquis ne connaît pas l'emplacement exact du monolithe dans les Hautes Terres. En aventurier plein de ressource, il a établi un plan devant le mener au monolithe de l'Eau.

Tout d'abord, il a choisi une longue route afin de déjouer ses poursuivants mais aussi pour ne pas se rapprocher du duché d'Oléan, siège de l'Ordre Noir. L'Aquasphère descendra donc la Seyn, puis doublera la cap de la forêt bretonne pour ensuite longer la côte du Vieux Royaume et de l'Aquitior jusqu'à l'embouchure de la Goronne. Là, l'Aquasphère remontera le cours de la Goronne jusqu'à la confluence de ce fleuve et de la Lote. Après, l'Aquasphère remontera le cours de cette rivière tant que son lit le permettra. Une fois le niveau d'eau trop faible, le marquis abandonnera l'Aquasphère sous les eaux, la laissant aux bons soins des droïds. A la sortie de l'Aquasphère, les personnages se retrouvent avec le marquis dans le Vieux Royaume. A la différence de l'aventure précédente le marquis accompagne les personnages. Vous pouvez dès maintenant appliquer la Table de Rencontre présentée dans la première partie de cette campagne. Le Marquis se dirige vers la marche des Chevaliers Génétiques. Là, il compte obtenir une solide escorte lui permettant d'atteindre le Dôme dans les Hautes Terres. Cette région sauvage et inhospitalière est envahie par de féroces tribus de mutants. Les Chevaliers Génétiques sont pour leur part des guerriers fanatisés et vivant dans la haine des mutants. Le Vieux royaume leur a cédé la bande de territoire longeant les Hautes Terres. Ils en sont désormais les maîtres et doivent empêcher toute incursion mutante dans le Vieux Royaume.

Accompagné de l'escorte, le marquis compte atteindre le Dôme. Il s'agit d'un centre technologique dirigé par une intelligence artificielle ayant survécu au Tragique Millénaire. Ce centre est à la fois une forteresse contrôlant des armes redoutables mais aussi un centre de données d'une richesse impensable à l'époque d'Hawkmoon. Cette intelligence artificielle hait les humains mais négocie à l'occasion avec eux pour se procurer de l'uranium. Ce combustible est vital pour la centrale énergétique qui maintient en "vie" le centre et donc l'intelligence artificielle. Le marquis connaissant ce besoin s'est procuré de l'uranium qu'il compte échanger contre la localisation du monolithe des Hautes Terres. Une fois ce lieu connu il reste à l'atteindre et à entreprendre le rituel.

POURQUOI PATRON ?

Après le premier volet de cette campagne, les joueurs auront certainement quelques questions à poser au marquis. Quels sont ses intentions ? Quand-est il de ces monolithes lumineux qui se transforment en créatures vivantes ? Qui est le monteur de chauve souris géante qui les persécute ? Et finalement qui est-il lui même ?

Le marquis, si les personnages se montrent insistant, répondra de la façon suivante.

- Son identité : il niera être le marquis de Pesht. Il prétendra être un noble moscovite proche du Czar, l'un des princes héritiers !

- Ses intentions : il a entrepris cette aventure sur les ordres du Czar lui même. La finalité de cette quête consiste à découvrir la porte d'accès à un autre monde. Lors du Tragique Millénaire, certains scientifiques avaient découvert un moyen de voyager entre les



mondes et avaient fui la terre agonisante. Ces monolithes sont les portes d'accès aux autres mondes et sont le fruit de la science du Tragique Millénaire. (Après tout la Moscovie est bien lointaine et mystérieuse, quant à la science du passé on raconte bien des merveilles à son égard.)

- Ses ennemis : des agents à la solde de l'Empire Ténébreux désireux de découvrir l'accès à ce monde inconnu. (L'apparition prochaine de l'archiduc Fross devrait confirmer ce mensonge.)

- La suite des événements : le marquis leur révélera son plan pour découvrir le monolithe caché dans les Hautes Terres.

LES CHEVALIERS GENETIQUES

Les chevaliers génétiques sont une organisation religieuse et guerrière inspirée par le culte du Sincère Repentir. Ils se sont formés en Germanie où ils ont repoussé la menace des mutants. Depuis ce succès, ils ont acquis une grande notoriété et une forte puissance.

Les chevaliers génétiques sont fanatisés à l'extrême et ne vivent que pour tuer du mutant.

LA MARCHE DES CHEVALIERS GENETIQUES

Ce territoire tient à la fois de l'état religieux et du camp retranché. Les chevaliers génétiques ont cultivé chez les habitants de la marche la haine des mutants, ce qui fût aisé au regard des raids sauvages entrepris par les mutants des Hautes Terres. Dorénavant tous les habitants partagent cette haine dévorante pour les mutants.

Les chevaliers génétiques ont regroupé tous les habitants dans de gros villages fortifiés. Dans chaque bourg, une église du Sincère Repentir veille au maintien de la "foi".

Des palissades soigneusement entretenues protègent ces villages ainsi que des milices. Tous les hommes valides appartiennent à ces milices équipées et entraînées par les chevaliers génétiques. Chaque







Chevalier Génétique Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	14	12	15	13	14

Points de Vie : 16 **Armure** : 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	60 %	1D10+1+1D6	60 %
Lance	50 %	1D10+1D6	30 %
Ecu	-	-	60%
Marteau de Guerre	40 %	1D6+3+1D6	40 %

Compétences : Equitation 87 % ; Eloquence 54 %.

Equipement : un cheval de guerre et deux chevaux de selle.

Notes *: Chaque chevalier génétique est accompagné en toute circonstance par son écuyer. Il dispose aussi d'un valet.*

Les chevaliers génétiques sont très braves, ils ne peuvent reculer devant un ennemi tant que leur supérieur ne leur a pas donné un tel ordre. Aucun chevalier génétique n'a jamais dérogé à ce commandement.

Ecuyer Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	12	11	13	12	13

Points de Vie : 13 **Armure** : 1D8-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	40 %	1D10+1	40 %
Ecu	-	-	40 %
Marteau de Guerre	20 %	1D6+3	20 %

Compétence : Equitation 60 %.

Valet Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	10	9	8	15	10

Points de Vie : 12 **Armure** : cuir, 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	25 %	1D4+2	25 %
Fronde	40 %	1D8+1	-

Compétences : Cuisiner 60 % ; Se Cacher 30 % ; Premiers Soins 40 % ; Mentir 60 %.

village compte un chevalier génétique commandant la milice locale et un diacre du Sincère Repentir.

Chaque village s'entoure d'une zone de terre cultivée. Les endroits trop éloignés des bourgs sont laissés à l'abandon. Régulièrement des incendies sont allumés dans ces friches afin de ne laisser aucun couvert où pourraient se cacher des mutants. Ces grandes étendues de terres noircies n'aident guère à rendre la région plus avenante.

Des routes pavées ont été construites afin de faciliter le mouvement des patrouilles et des renforts. Ces patrouilles sont

Milicien Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	10	9	10	12	9

Points de Vie : 14 **Armure** : cuir 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc long	40 %	1D10+2	-
Epée courte	20 %	1D6+1	20 %

Note *: les miliciens sont de bons archers mais craignent le combat au corps au corps.*

fréquentes et savamment organisées. Le temps séparant deux d'entre elles diffère toujours. Une patrouille type comprend entre cinq et dix chevaliers génétiques et une bonne cinquantaine de miliciens.

A l'extérieur de chaque village se dresse un gibet où sont enchaînés les mutants capturés. Le sort de ces créatures est d'être lapidé par les femmes et les enfants des villages.

EN CAS DE MUTATION ...

Que faire si un de vos personnages est un mutant ? Il est probable que celui-ci connaisse, au moins par réputation, les exploits sinistres des chevaliers génétiques. Ce problème n'arrêtera pas le marquis. Il pense que la marchandise qu'il apporte aux chevaliers génétiques les obligera à céder sur ce point. Il garantira donc aux mutants une sauvegarde complète.

Le marquis voit juste. Les chevaliers génétiques seront prêts à abandonner un mutant en échange de ce qu'il leur apporte. Néanmoins dans un premier temps, un personnage mutant passera de bien mauvais moments. Il sera désarmé puis ligoté et devra subir les insultes des villageois et des miliciens.

RENPIERRE

Selon la stratégie du marquis les personnages entreront dans la marche des chevaliers génétiques sans chercher à se cacher. Quelques heures plus tard, ils seront abordés par une patrouille.

LA PATROUILLE DE GEHRARD

La patrouille qui "intercepte" les aventuriers se compose d'une dizaine de chevaliers génétiques et d'une trentaine de miliciens. Ils traînent derrière eux quelques mutants. Ils ont capturé ces derniers il y a quelques heures à peine. Ces malheureux faisaient partie d'une bande fuyant les persécutions du Vieux Royaume pour se réfugier dans les Hautes Terres. Les Chevaliers génétiques en ont tué une bonne moitié ainsi que le passeur qui les guidait, un membre des Amis des Mutants. La plupart de ces mutants ont une apparence normale. Ils avaient pris le déguisement d'une petite caravane marchande. Ils ont été repérés grâce au détecteur de mutation que possèdent les chevaliers génétiques.

Suite à ce succès facile, la résistance a été très faible, les chevaliers génétiques sont plutôt euphoriques. Aussi, c'est sans ménagement qu'ils aborderont nos voyageurs.

Le commandant de cette troupe est le rittmeister Gehrard. Comme la vie d'aventurier est pleine de mauvaises rencontres, les personnages ont la malchance de rencontrer un chevalier génétique ayant par le passé croisé le chemin du marquis de Pesht.

Le rittmeister Gehrard a participé comme volontaire à une bataille contre les troupes de l'Oléan au côté des chevaliers de Begik, pays







Le Rittmeister Gehrard

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	13	14	17	13	16

Points de Vie : 16 **Armure** : 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	87 %	1D10+1+1D6	92 %
Ecu	-	-	92 %
Masse d'Arme	84 %	1D8+1D6	75 %

Compétences : Equitation 91 % ; Eloquence 73 %.

Note : *Le rittmeister Gehrard est âgé d'une cinquantaine d'années. Son visage porte une balafre impressionnante. C'est un homme expérimenté et avisé. Son fanatisme s'est teinté de pragmatisme au fil des ans. Il connaît parfaitement la Germanie, mais aussi la France et Londra où il a escorté une ambassade des chevaliers génétiques.*

dont il est originaire. Au plus fort de la mêlée il a croisé le fer avec le marquis et a reçu de sa lame une méchante balafre. Le marquis ayant perdu son casque, le chevalier génétique a vu son visage. Qui plus est l'Ordre Noir et les chevaliers génétiques sont des ennemis de longue date. Or nul ne sait que le marquis a trahi l'Ordre Noir.

Dès que Gehrard aperçoit le marquis il croit le reconnaître. Un jet en Voir permet de remarquer une certaine surprise sur le visage du chevalier génétique. Gehrard n'est cependant pas sûr de lui. Il a entraperçu autrefois le marquis quelque instants et encore était-il plus occupé à suivre sa lame qu'à regarder son visage. Il se demande aussi ce que viendrait faire le maître de l'Ordre Noir sur les terres de ses ennemis accompagnés seulement de quelques mercenaires.

Le marquis quant à lui ne reconnaîtra pas cet adversaire d'un jour. Il annoncera simplement son désir de rencontrer le Landmeister à Castelnis et se présentera comme Dwerich Nikoïev, baron de Moscovie.

Le rittmeister décide alors de confondre celui qui pourrait être le marquis. Le chevalier génétique espère obtenir un indice, une confirmation. Pour cela il invitera les voyageurs à le suivre, se chargeant de protéger ses hôtes contre les mutants. Il dispose de deux jours avant Castelnis pour obtenir un renseignement.

Si aucun personnage ne montre un signe évident de mutation les chevaliers génétiques se montreront courtois envers tous. Ils n'utiliseront pas leur détecteur à mutant sur les aventuriers et le marquis. Ceci pourrait éveiller la méfiance des joueurs. En effet les chevaliers génétiques sont connus pour utiliser systématiquement cet appareil sur les inconnus qu'ils rencontrent.

Le reste de la journée se passera fort paisiblement, les chevaliers génétiques se montrant des compagnons de voyage des plus chaleureux. Cette gaieté empressée cache bien sûr un piège. Le rittmeister et ses hommes posent de nombreuses questions sur la Moscovie et le long chemin qu'ils ont dû emprunter. Les personnages devront tenir leur langue ou se montrer plus subtils que leurs "gardes". Pour sa part le marquis n'aura aucun mal à tirer son épingle du jeu. Il percera assez vite le manège du rittmeister et la langue du marquis est plus fourchue que celle du diable. Cependant il ne pourra prévenir les personnages.

Le voyage vers Castelnis est un moment périlleux pour les aventuriers. S'ils révèlent l'identité du marquis, alors leur sort prend une bien mauvaise voie. Les chevaliers génétiques attendront d'être à Castelnis pour arrêter le marquis et ses hommes de mains. Cela laisse une dernière chance pour les joueurs. Il est probable que les personnages remarquent les intentions des chevaliers génétiques. Après tout ce sont des guerriers fanatiques et non des espions. Ils commettront certainement quelques impairs.

Si le marquis est démasqué, la meilleure solution pour les personnages consiste alors à fausser compagnie aux chevaliers génétiques et à foncer droit sur les Hautes Terres. Souhaitons bonne chance aux aventuriers. Une véritable battue sera alors déclenchée dans toute la marche pour rattraper le marquis ! Si les personnages y échappent, des groupes de chevaliers génétiques les poursuivront encore dans les Hautes Terres.

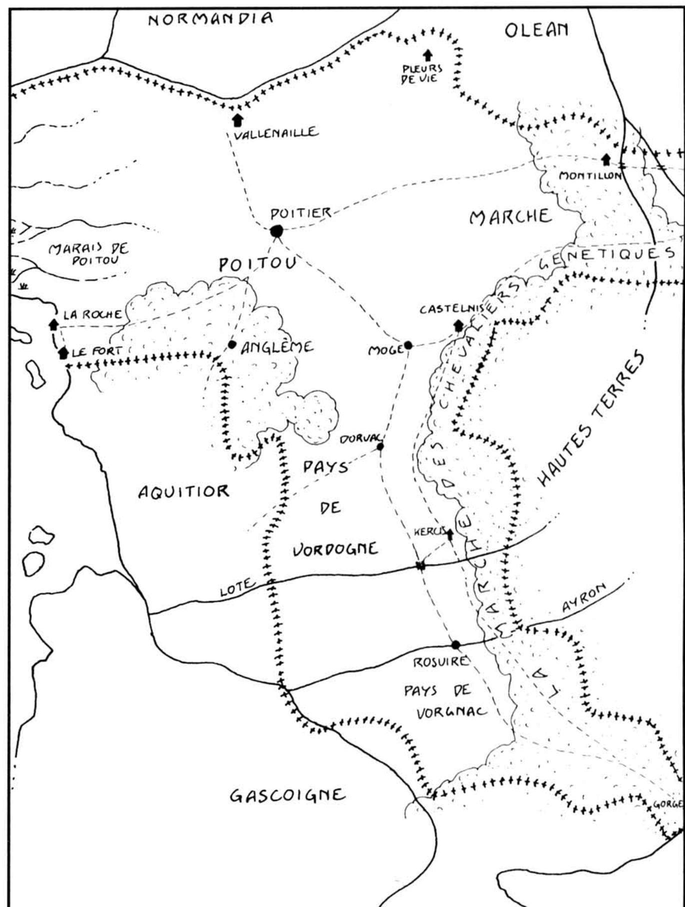
Le meilleur moyen d'échapper aux chevaliers génétiques est la célérité. Leur système de surveillance est efficace mais est surtout destiné à empêcher une invasion venant des Hautes Terres et non l'inverse.

LE VILLAGE DE RENPIERRE

La patrouille de Gehrard amènera donc les voyageurs et le marquis vers Castelnis. Chemin faisant la troupe fera étape pour la nuit dans le village de Renpierre. Là, le rittmeister essayera encore de démasquer le marquis si ce n'est déjà fait.

Le village de Renpierre est une des bourgades fortifiées par les chevaliers génétiques. Une haute palissade flanquée de quelques tours protègent les habitants. Toutes les maisons sont en torchis et couvertes par un toit de chaume. Renpierre compte environ six cents habitants.

Les seules bâtisses notables sont l'église du Sincère Repentir, au centre du village, et une grosse tour ronde, arsenal du village et résidence des chevaliers génétiques. C'est dans cette tour que seront









invités le marquis et les personnages, tout comme les mutants capturés qui iront dans les geôles avant d'être accrochés à l'aube au gibet.

L'atmosphère dans Renpierre est plutôt malsaine. Visiblement les villageois n'aiment pas les étrangers et encore moins les mutants. La population essayera d'ailleurs de lyncher ces derniers. Hommes, femmes et enfants hurleront comme des loups. Le spectacle sera plutôt effrayant. L'un des mutants sera happé par la foule et y disparaîtra. Pendant ce massacre, le diacre et ses ouailles entonneront les psaumes sacrés du culte ...

La Tour Fortifiée de Renpierre

Cette tour a été construite par les chevaliers génétiques selon un modèle type. On trouve ces tours dans tous les territoires contrôlées par les chevaliers génétiques. La muraille est solide, plus d'un mètre. La tour compte quatre étages et culmine à douze mètres du sol.

- Les caves : deux niveaux de cave se situent sous la tour.

Le premier niveau sert de dépôt en tout genre.

Le deuxième niveau renferme les geôles à mutants.

- Le rez de chaussée : sert d'écurie. La tour peut abriter jusqu'à une dizaine de chevaux.

- Le premier étage : sert de salle commune et de cuisines.

- Le second étage : sert de dortoir pour les miliciens en service et les patrouilles de passage.

- Le troisième étage : sert de résidence pour le chevalier génétique maître de la tour.

- Le quatrième étage : c'est un chemin de ronde bien équipé en armes de jet lourdes, arbalètes et arcs longs.

La soirée se déroulera donc dans la tour fortifiée des chevaliers génétiques. Les personnages et le marquis seront conviés au repas dans la grande salle. Les chevaliers génétiques feront en sorte de ne jamais laisser les personnages seuls. Ils seront toujours accompagnés par un valet leur montrant le chemin, ou par le maître de ces lieux venant s'enquérir des soins à donner à ses hôtes.

La soirée dans la tour consistera en un long banquet donné en l'honneur de visiteurs venant de si loin. Afin de faire mieux connaissance, chaque personnage sera l'hôte d'une table. Ainsi il sera impossible pour les personnages de vérifier leurs dires lors du repas. Chaque assemblée de chevaliers génétiques essayera de délier la langue de l'aventurier assis à sa table. Le vin coulera à flot, surtout dans les chopes des personnages !

La meilleure solution pour les aventuriers consiste encore à parler le moins possible, prétextant un recrutement récent auprès du baron moscovite, ou encore un ordre venu de leur maître les obligeant au secret, leur mission étant confidentielle.

Faites de cette soirée un mauvais moment pour vos joueurs. Ils doivent sentir que les chevaliers génétiques leur tendent un piège mais lequel. Cette situation sera encore plus angoissante pour eux si ils ignorent toujours la véritable identité du marquis. Laissez cependant une porte de sortie à vos joueurs.

Les chevaliers génétiques ne sont pas de fins psychologues et le rittmeister ne veut pas non plus commettre d'impair. Et si cet homme était réellement un émissaire du Czar ? Les relations entre la Moscovie et les chevaliers génétiques fluctuent sans cesse entre la guerre ouverte et la paix, mais le rittmeister ne veut pas être responsable d'un incident qui lui coûterait très cher ... Aussi lui et ses hommes agissent-ils et parlent-ils très prudemment. A moins que vos joueurs soient d'irrépressibles bavards, ils devraient s'en sortir en faisant preuve de prudence tout en mettant en pratique le vieux proverbe : tourne sept fois ta langue avant de parler ....

Sauf catastrophe majeure, le repas prendra fin vers minuit. Les personnages et le marquis pourront alors prendre un repos bien mérité dans le dortoir.

Si vous êtes toujours décidé à tourmenter vos joueurs vous pouvez agrémenter leur nuit de râles étouffés provenant des caves où sont sont emprisonnés les mutants capturés.

VERS CASTELNIS

Le lendemain, un triste spectacle les attend à la sortie de Renpierre, la lapidation des mutants par la populace. Leur escorte, toujours commandée par Gehrard, fera halte pour profiter de l'événement.

La journée devrait se dérouler paisiblement. Au loin commence à se profiler à l'horizon les Hautes Terres, des collines escarpées recouvertes d'un manteau vert. Quelques panaches d'une fumée noire témoignent de l'activité des volcans. Au crépuscule, des rougeoiements viendront renforcer l'image de ces brasiers terrestres. Les voyageurs atteindront Castelnis alors que le soleil disparaît. Cette journée de voyage au coeur de la marche devrait confirmer l'opinion des personnages sur les chevaliers génétiques. Chaque croisée des chemins et village a son gibet où pourrissent des mutants. Les paysans rencontrés observent les personnages avec un regard chargé de haine. De maigres cultures alternent avec des espaces desséchés et brûlés maintes et maintes fois. Si un paysage peut inspirer la mort et la haine alors celui-ci en est un.

CASTELNIS

Castelnis est le quartier général des chevaliers génétiques dans la marche. C'est ici que réside le landmeister Erwin von Swerin, le seigneur et maître de la marche.

Avant la cession de ces terres au profit de l'ordre guerrier, Castelnis était un manoir souriant appartenant aux sires de Castelnis depuis de nombreuses générations. Expropriés par leur propre roi, il ne reste des anciens maîtres des lieux que leur tombeaux perdus dans un jardin envahi par la broussaille. Le manoir a été démantelé et ses pierres blanches ont servi à édifier la redoutable citadelle des chevaliers génétiques.

Tout oeil expert reconnaîtra une formidable place forte construite selon les lois modernes de la guerre de siège, pas de hautes tours facilement mises à bas par l'artillerie, pas de murs verticaux mais des bastions renforcés par des mètres de terre et de profonds fossés. En fait la forteresse de Castelnis n'a pas été construite uniquement pour résister à une horde dépenaillée de mutants. Elle est tout a fait capable de résister opiniâtrement à une armée conventionnelle équipée des meilleures armes de siège. Même pour une armée granbretonne, la partie serait rude. La puissance de cette citadelle trahit les intentions des chevaliers génétiques. Plus qu'éradiquer tous les mutants, ils désirent conquérir des pays entiers et les régir selon leur loi de fer.

La forteresse est un entrelacs complexe de fossés, de bastions, de fortins hérissés de canons et de balistes. Les portes y menant sont doublées de herses défendues par des crochets et des lames en tout genre. Des meurtrières dominent chaque recoin des fossés. L'ensemble donne l'impression d'avoir été enfanté par un cerveau malade avide de destruction. Cette impression deviendra une conviction quand les personnages découvriront la "Chaudière".







La Chaudière se situe à l'intérieur de la citadelle. C'est une sorte de tour métallique renflée à sa base. Le coeur de cette tour est un grand brasier alimenté jour et nuit. A l'origine, cette tour devait consumer les cadavres des mutants afin d'éliminer tout risque d'épidémie. Cependant le précédent landmeister a décidé de l'utiliser pour brûler vif les mutants capturés. Ceux-ci sont placés ligotés dans un grand panier métallique qui monte lentement le long de la tour avant de se renverser dans le brasier. Comme le panier met une bonne heure pour monter avant de déverser sa cargaison dans les flammes, les mutants ont bien le temps de regretter leur triste destin. La Chaudière a rapidement été connue des mutants des Hautes Terres. Ils la considèrent comme un monstre dévoreur, une sorte d'ogre diabolique.

Un bon millier de chevaliers génétiques et de miliciens tiennent garnison à Castelnis. Cependant un silence de mort règne sur la château. Les règlements de l'ordre ne sont pas très favorables aux babillages inutiles.

Les personnages et le marquis seront guidés vers le "palais" du landmeister, une grande bâtisse carrée ayant tout d'une prison. Là, les attend Erwin von Swerin, le landmeister.

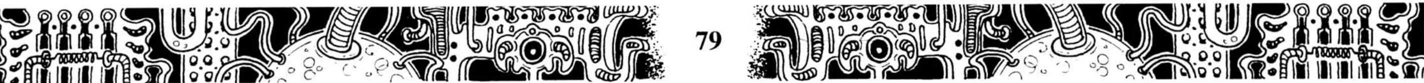
ERWIN VON SWERIN

Le palais du landmeister est aussi sinistre vu de l'intérieur que de l'extérieur. Aucune décoration ne vient rompre la sévérité et la monotonie des lieux. Les seules exceptions sont des armures noires et des murs entiers tapissés d'armes en tout genre. Le marquis en tant que baron moscovite bénéficiera, lui et sa suite d'un accueil de marque. Ils auront droit à plusieurs pièces et à des valets qui sont à vrai dire autant d'espions. Pour la première fois depuis leur rencontre avec les chevaliers génétiques, les personnages auront droit à un moment d'intimité. Après un bon bain chaud, le landmeister les attend pour le repas. Les personnages seront aussi conviés, le marquis ayant insisté dans ce sens auprès de son hôte. Il craint en fait quelques traîtrises et en parlera ouvertement aux aventuriers.

Le souper auquel sont conviés les personnages et le marquis se tient dans la grande salle d'honneur de la forteresse. C'est une salle aux dimensions cyclopéennes. Une longue table attend les convives, des gardes d'honneur sont disposés tous les mètres le long des murs créant une atmosphère plutôt martiale. Les personnages auront certainement l'impression de revivre la soirée passée à Renpierre. Après quelques politesses, le landmeister cherchera à percer les intentions du baron moscovite. Les personnages auront aussi leur propre interlocuteur animé d'intentions peu avouables.

Si les aventuriers réussissent à prêter l'oreille, ils pourront entendre les tractations entre le marquis et le landmeister.

Le marquis se prétend toujours investi d'une mission pour le Czar, la recherche de vestiges perdus dans les Hautes Terres. Il demande





donc une solide escorte pour l'emmener dans cette région sauvage. En échange il offre au landmeister la liste complète de tous les agents et espions de l'Ordre Noir ! Ce qui étonnera le plus le landmeister c'est que certains chevaliers génétiques sont sur cette liste. Après une bonne heure de discussion, le landmeister acceptera l'offre du marquis. Détail cocasse, von Swerin demandera au marquis le moyen de se saisir du marquis de Pesht, le seul nom absent de la liste. Le concerné répondra alors qu'il l'a tué de ses mains et a pris sur lui cette liste ... Dès le lendemain une forte troupe de chevaliers génétiques sera prête à accompagner les personnages dans les Hautes Terres.

Erwin von Swerin
Landmeister de la Marche

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	10	17	16	18	12	18

Points de Vie : 15 **Armure** : sans

Age : 65 ans

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	82 %	1D10+1+1D6	81 %

Note *: Erwin von Swerin est l'un des plus habiles landmeisters de l'ordre. Ses talents pour les intrigues lui ont donné cette charge. Le maître de la marche a un double rôle, le premier officiel qui est de contenir les mutants des Hautes Terres, le second plus officieux qui est de prendre le contrôle des états français voisins, spécialement le Vieux Royaume.*

Erwin von Swerin présente un masque de sage vieillard, une longue barbe blanche, une silhouette maigre et droite, un visage paisible et ridé par les âges. Cependant ses yeux montrent une volonté inflexible et une intelligence retorse. C'est un adversaire redoutable à la guerre comme en diplomatie.

LES HAUTES TERRES

L'expédition rassemblée par les chevaliers génétiques pour escorter les aventuriers dans les Hautes Terres rassemble de forts contingents : une centaine de chevaliers et cinq cents miliciens. Le landmeister tient à honorer le pacte qui lui donne tous les agents de l'Ordre Noir mais aussi à voir ses troupes revenir.

Il sait qu'un contingent plus faible serait affaibli par des embuscades incessantes avant de disparaître à jamais dans la forêt sauvage.

Le commandement de cette petite armée est confié au schlossmeister Drakk Ziethen, le second de von Swerin dans la marche. Le rittmeister Gehrard sera lui aussi de l'expédition et sera chargé plus spécialement de la protection des voyageurs.

Les personnages quitteront la citadelle de Castelnis accompagnés seulement par une petite centaine d'hommes. Les autres doivent les rejoindre avant les Hautes Terres.

Les personnages pourront rapidement constater l'efficacité de cette force. Chaque homme connaît son métier, peu d'ordres suffisent pour faire agir cette colonne métallique. Avant d'entrer dans les Hautes Terres, les chevaliers génétiques abandonneront derrière eux leurs coursiers et leurs lourdes armures. Il porteront des demi plaques, plus adaptées dans l'épaisse forêt. Les écuyers regagneront alors les châteaux de l'ordre, avec les destriers et les armures.

Une journée de voyage est nécessaire pour atteindre la lisière de la forêt. Durant ce jour, des contingents armés viendront se joindre à la colonne partie de Castelnis. Dès l'entrée dans le domaine des mutants, les chevaliers génétiques et les miliciens seront plus tendus et la discipline sera plus stricte. Chacun sera sur le qui-vive. La troupe se divisera en plusieurs détachements qui suivront des routes parallèles séparées seulement par quelques centaines de mètres. Les aventuriers avanceront avec la colonne du centre, la plus nombreuse, commandée par Drakk Ziethen. Avant la nuit, les colonnes se rassemblent pour camper. Les miliciens dégagent un espace libre autour du camp, arrachant les broussailles. Celles-ci servent à édifier une barrière d'épineux tout autour du camp. La garde de nuit est nombreuse et bon nombre d'hommes dorment en armes, certains chevaliers génétiques dormant même avec le plastron de leur armure !

Drakk Ziethen
Schlossmeister

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	13	16	16	13	15

Points de Vie : 13 **Armure** : 1D10+2 ou 1D8-1

Age : 53 ans.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Longue	82 %	1D10+1+1D6	86 %
Ecu	-	-	88 %
Dague	72 %	1D4+2+1D6	71 %

Compétences : Eloquence 73 % ; Equitation 95 %.

Drakk Ziethen est un individu calme, réservé, volontairement effacé. Il préfère rester en arrière plan et garder un oeil sur chacun se faisant de la sorte une opinion judicieuse. Drakk prend toute sa mesure sur le terrain, ses ordres sont réfléchis et donnés de façon impérative. Sa bravoure est aussi légendaire parmi les chevaliers génétiques. On raconte volontiers, qu'alors jeune chevalier, il a traversé seul la Swarzwald de Germanie, l'endroit d'Europe le plus infesté de mutants. Drakk a l'habitude des raids lancés dans les Hautes Terres. Aussi cette mission ne l'inquiète guère.

Drakk se montrera à peine cordial vis à vis des personnages et du marquis. Il apprécie peu ces "fardeaux" et à vrai dire fulmine à l'idée de servir de guide à un baron moscovite. Drakk a bataillé en Pruss maintes et maintes fois contre les cosaques du Czar.

LA FIN DU VOYAGE

Les Hautes Terres apparaîtront comme un lieu sauvage et étrange. La forêt qui y pousse est très dense, la majeure partie des sous-bois est envahie par des ronciers ou des amas de troncs en décomposition. Imaginez une forêt des premiers âges, où aucune hache n'a jamais mordu dans un tronc. Les espèces végétales présentes comportent aussi une bonne part d'espèces mutantes.

Le relief très accidenté ne facilite pas non plus la marche. Dans les meilleurs jours, la colonne des chevaliers génétiques avancera de 15 km. Une bonne semaine de marche sera donc nécessaire avant d'atteindre le point désiré par le marquis. Celui-ci a menti aux chevaliers génétiques à propos de sa destination dans les Hautes Terres. Il ne leur a pas révélé qu'il se dirigeait vers le Dôme. Cette destination aurait à coup sûr entraîné beaucoup trop de questions embarrassantes. Le marquis a donc prétendu qu'il voulait visiter une ruine non loin de Clermon. Il compte fausser compagnie à son escorte une fois non loin de la vallée des non humains où se trouve le Dôme. Cette occasion lui sera fournie par l'attaque des Crocs d'Acier, l'une des plus féroces bandes de mutants.







LA LONGUE MARCHE

Les personnages passeront plus d'une semaine en compagnie des chevaliers génétiques. S'ils ne désirent pas prendre de risques, ils peuvent très bien demeurer au coeur de la colonne. Si certains veulent en faire un peu plus, le marquis acceptera. Après tout ils devront bientôt se débrouiller seuls et il serait préférable que les aventuriers acquièrent quelques expériences au contact des chevaliers génétiques.

Voici par le détail le récit des événements qui attendent les personnages.

PREMIERE JOURNÉE

Entrée dans les Hautes Terres. Les écuyers font demi tour et les chevaliers génétiques se séparent en quatre colonnes parallèles. La forêt est calme, parfaitement calme ... De temps à autre, les aventuriers peuvent découvrir des signes laissés par les mutants afin de marquer leur territoire et surtout pour inquiéter les chevaliers génétiques. Il s'agit souvent d'ossements humains suspendus aux branches basses des arbres, voir de pièces d'armures ayant appartenu à des chevaliers génétiques.

La journée se passe tranquillement, aucun clan mutant ne vivant si prés de la lisière.

DEUXIEME JOURNÉE

Les premiers contacts avec des mutants ont lieu. Les personnages entendent au loin quelques bruits de combat à demi étouffés par l'épaisse végétation. Il s'agit de guetteurs mutants. En fin de journée, des sons de cor et des battements sourds avertiront les aventuriers que les mutants ont repéré la colonne des chevaliers génétiques. Les différents clans se préviennent les uns les autres.

En milieu de journée, les chevaliers génétiques atteindront le campement désert d'un clan. En moins d'une heure, le petit village sera entièrement détruit.

TROISIEME JOURNÉE

En début de matinée, le premier combat sérieux commence. Une tête de colonne tombe dans une embuscade tendue par plusieurs clans. Les chevaliers génétiques se regroupent pour dégager les leurs encerclés. Les aventuriers peuvent participer à ce combat, ils seront les bienvenus.

Les mutants sont au nombre de deux cents. Ils se battent sauvagement mais sans aucune tactique, ce qui donne l'avantage aux chevaliers génétiques. Le combat prendra fin au bout d'une demi heure. La plupart des mutants seront tués. Quatre chevaliers génétiques et vingt miliciens seront éliminés dans ce combat.

La jungle étant très dense en cet endroit, toute personne utilisant une arme à deux mains, recevra un malus de 10 % en Attaque et Parade. Vous trouverez ci-contre quelques mutants à utiliser pour cet affrontement.

QUATRIEME JOURNÉE

Parfaitement calme. Après le combat de la veille, les mutants ne demandent pas leur reste. Le silence de la forêt sera seulement rompu par les sons des trompes utilisées par les mutants pour communiquer entre clans. En fin de journée, des sons très lointains pourront être perçus. Que préparent les mutants ? Certains miliciens montreront les premiers signes d'inquiétude.

CINQUIEME JOURNÉE

Quelques escarmouches éclatent tout au long de cette journée. Des petits groupes de mutants, entre dix et vingt accrochent une colonne

Les Mutants

Le Géant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	18	25	5	11	12	2

Points de Vie : 31 **Armure** : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes	36 %	1D8+2D6	-

Compétence : Esquive 14 %.

Description : ce mutant a une taille gigantesque, et des griffes d'ours. Sa peau est d'un brun vert et ses cheveux sont filandreux comme des cordes de marins

Il pousse continuellement des cris de bête. Il ne sait pas parler. Il se battra jusqu'à la mort.

L'Etrangleur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
21	10	19	9	10	8	2

Points de Vie : 17 **Armure** : coquille, 1D6.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacule	33 %	1D10+1D6	-

Compétences : Grimper 65 % ; Se Cacher 46 % ; Embuscade 27 %.

Description : ce mutant est particulièrement hideux. Sa tête et son torse sont humains, mais le reste de son corps est celui d'un escargot géant.

A la place de bras, il possède deux longs tentacules avec lesquelles il se hisse dans les arbres.

Ensuite il essaye d'enrouler un de ses tentacules autour du cou d'un ennemi puis le monte dans l'arbre. Si l'étrangleur réussit un critique, il inflige à sa proie tous les rounds suivants 1D10 points de dégâts automatiques.

Le Scarabée

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	13	7	10	7	1

Points de Vie : 15 **Armure** : carapace, 1D8

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Mandibules	42 %	1D8+1+1D6	-

Compétence : aucune.

Description : ce mutant ressemble à un scarabée géant auquel on aurait greffé une tête humaine. Le scarabée se tient sur ses membres postérieurs.

Ce mutant n'est pas "naturel". Des cicatrices autour de la tête humaine indique qu'elle y a été greffée.

Cette créature échappée d'un laboratoire est à demi folle. La tête humaine a perdu sa raison et parle continuellement. Visiblement elle n'a aucun contrôle sur le corps insectoïde.







L'Homme Chien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	10	9	10	12	16	2

Points de Vie : 10 **Armure** : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	51 %	1D6+1+1D6	-
Griffes	24 %	1D4+1D6	-

Compétences : Esquive 36 % ; Sauter 52 %.

Description : ce mutant ressemble à un grand chien noir, au crâne humain. Certaine partie du corps sont dépourvues de poils et présentent une peau humaine.

pendant quelques rounds avant de disparaître dans les bois. Les chevaliers génétiques ne les poursuivent pas craignant de tomber dans une embuscade. Du fait de ces combats incessants, la marche est ralentie. Les chevaliers génétiques avanceront seulement d'une dizaine de kilomètres durant ce jour.

SIXIEME JOURNÉE

Bizarrement, cette journée sera calme. Aucune escarmouche, pas le moindre son de cor ou de trompe. Certains miliciens prétendront que la tempête est toujours précédée par un calme... La nuit, le camp sera réveillé par un branle bas de combat ! Deux sentinelles ont été enlevées. Des patrouilles seront envoyées à leur recherche mais sans résultat. Avant l'aube, le camp sera à nouveau réveillé, mais cette fois-ci par des cris lointains. Les mutants mettent à mort leurs deux captifs et ceci pendant une très longue demi heure.

SEPTIEME JOURNÉE

Quelques heures après le début de la marche, les éclaireurs découvriront les dépouilles des deux sentinelles disparues. Il est probable que les personnages défilent devant ces restes macabres. Cela leur enlèvera sans doute toute idée de reddition.

La journée se passera paisiblement, aucune attaque mutante. Vers la fin de la journée, la colonne longera un étrange vestige du Tragique Millénaire. Il s'agit de pylônes de cristal plantés dans le sol sur plusieurs hectares. Les alignements de pylônes forment des figures géométriques au sens oublié. Bizarrement aucun arbre ne pousse à cet endroit. Les pylônes mesurent environ vingt mètres de haut. Aucune matière, même le diamant, ne pourra les entailler. Au toucher, ces pylônes sont aussi froids que la banquise.

HUITIEME JOURNÉE

Cette journée voit le moment venu où le marquis pense quitter les chevaliers génétiques. Il préviendra les personnages. Le marquis et ses mercenaires n'auront pas d'efforts à fournir pour s'éclipser. Une attaque en masse de mutants leur permettra de filer à l'anglaise.

Cette attaque est organisée par Grosse Tête, le chef des Crocs d'Acier. Il dirige le clan le plus puissant d'Averoigne, il est à la tête de plus de mille guerriers. Ce clan tient son nom d'une coutume plutôt barbare, l'implantation de crocs d'aciers dans leurs mâchoires.

Grosse Tête a pour ambition de rassembler tous les clans d'Averoigne. A la tête de cette horde sauvage, il souhaite ensuite envahir le Vieux Royaume et dicter sa loi aux humains. Les Crocs d'Acier ont leur repère à Clermon, non loin de la colonne des chevaliers génétiques. Grosse Tête considère cette intrusion sur ses terres comme une déclaration de guerre. Aussi a-t-il rassemblé tous ses guerriers pour éliminer ces maudits chevaliers.

Mutant du clan des Crocs d'Acier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	13	9	12	12	3

Points de Vie : 17 **Armure** : 1D6-1, cuir

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	36 %	1D6+2+1D6	-
Massue à 2M	38 %	1D10+1+1D6	34 %

Compétences : Se Cacher 21 % ; Embuscade 28 %.

Son plan de bataille est simple. Il a divisé ses forces en trois vagues qui doivent se jeter sur les intrus successivement. La première est vouée au massacre, mais il espère ainsi désorganiser les chevaliers génétiques et les fatiguer.

Le premier assaut commencera à midi. Heureusement pour les chevaliers génétiques, les éclaireurs ont repéré la présence d'une grande armée et Ziethen a réagi en conséquence. Toutes les colonnes se sont donc rapprochées. A midi donc, peu avant la pause, une grande clameur retentira sur la gauche ! Les Crocs d'Acier attaquent.

Les chevaliers génétiques réagiront très vite. Des renforts seront expédiés instantanément sur le flanc menacé tandis que toutes les autres colonnes se rassembleront en un grand carré avec les vivres, les blessés et les personnages au centre.

Au bout d'une heure la première vague sera décimée. Au moment où les chevaliers génétiques vont crier victoire, une deuxième clameur encore plus violente se fait entendre. Les chevaliers génétiques à gauche se font enfoncer et ceux qui le peuvent se replient dans le carré. Le choc est violent mais le carré tient. Vingt minutes plus tard alors que la mêlée bat son plein, une autre clameur éclate et la dernière vague vient percuter le carré et le fait éclater. Les chevaliers génétiques se regroupent alors par petites compagnies et tentent de résister. Le moment est venu de fuir pour les aventuriers. Plusieurs rounds de combat seront nécessaires pour s'extraire de la mêlée. Cependant, ils ne seront pas poursuivis par les mutants. Tous les Crocs d'Acier tournent tels des requins autours des îlots de chevaliers génétiques

En quelques heures, les personnages pourront s'éloigner du combat. L'issue en est incertaine au moment où les aventuriers s'enfuient. L'affrontement finira à la nuit tombée, chaque camp ayant saigné l'autre à blanc mais ayant échoué à écraser l'adversaire. Plus de la moitié des mutants sont morts, il en est de même pour les chevaliers génétiques. Ceux-ci après une telle lutte repartiront vers la marche sans demander leur reste.

Les pertes énormes subies par les Crocs d'Acier les obligeront au repos les prochaines journées, ceci permettra aux aventuriers de quitter leur domaine sans peine.

La violence du combat a fait aussi que nul chevalier génétique ne s'est occupé de la disparition des personnages. La bataille terminée, ils passeront pour disparus, victimes des mutants.

LE DOME

Une fois sortis de la mêlée, les aventuriers ne sont plus loin de la vallée des non humains où se situe le Dôme.

Après quelques heures de marche, alors que les bruits de la bataille s'estompent, les personnages débouchent de la forêt et arrivent au bord d'une grande falaise. Celle-ci domine une large vallée où coule une rivière. De part et d'autre, se dressent des volcans éteints







LYONOIS
AZIE
LOIR
CLERMON
AVEROIGNE
VALLEE DES NON HUMAINS
VALLEE DES FLEURS ROUGES
SAINTIENE
LE VIEUX ROYAUME
MONTAGNES SAUVAGES
PASSE DU FOU
LE DÔME
LES LACS VERTS
VALLEE DES HORDES
LOTE
KAUSE
CEVENE
AYRON
VALLEE DE LA MORT
POLNOIR
KAMARG
GASCOIGNE



ou fulminants. Sur leur gauche, au loin et au bord de la falaise se dressent des ruines inquiétantes, celles de Clermon le repère des Crocs d'Acier.

Descendre au bas de la falaise n'est pas un jeu d'enfant. C'est un mur naturel de plus de deux cents mètres ! N'oubliez pas que le marquis est complètement incapable de descendre seul. Si les personnages décident pourtant de descendre la falaise à cet endroit, alors ils vont au devant de sérieuses difficultés. Qui plus est, ils découvriront vite que la roche est friable.

Par contre, un peu d'observation leur révèlera que plus loin sur leur gauche les volcans mordent sur la falaise et s'étendent jusqu'au fond de la vallée. Leurs pentes étant plus douces, la descente devrait en être facilitée. Il suffit d'éviter les flots de lave. Ces écoulements sont plus spectaculaires que dangereux. La lave étant très visqueuse, elle s'écoule lentement et elle suit des lits comme les rivières. Aussi à moins que vos aventuriers ne se rapprochent d'un peu trop près des écoulements de lave, ils ne risquent rien. Les rivières de lave n'atteignent pas le fond de la vallée. La roche en fusion se fige sur le cône des volcans en de grandes plaques.

LA VALLÉE DES NON HUMAINS

La vallée des non humains tient son nom du fait que les droïds et les exterminateurs au service du Dôme en sont les seuls habitants. Toute personne y entrant est rapidement interceptée par ces machines de guerre et emmenée au Dôme ou détruite.

La vallée offre une maigre végétation, une herbe rase et quelques broussailles. L'élément le plus notable est une large route en plastacier au beau milieu de la vallée. Celle-ci commence au Dôme et se termine au débouché de la vallée.

Toute la vallée est aussi truffée de senseurs et capteurs divers dissimulés dans la terre. Le marquis mettra en garde les personnages. D'après ce qu'il sait, des droïds devraient se manifester rapidement et faire une sommation. Il conseille à ses mercenaires de se soumettre sinon les droïds passent à l'attaque et leur puissance est dévastatrice.

LES EXTERMINATEURS

Après quelques heures de marche dans la vallée des non humains, les exterminateurs se manifesteront. Selon leur tactique préférée, ils se sont enfouis sous terre, sur la route suivie par les voyageurs et émergeront de leur cache dés que ceux-ci seront à proximité.

Les exterminateurs ont une apparence plutôt belliqueuse, des armures de fer bosselées par mille combats et lourdement armés.

Les exterminateurs encerclent immédiatement les personnages et délivrent le message suivant :

"N'opposez aucune résistance et suivez nous."

Si des personnages portent des armes technologiques, les exterminateurs exigeront qu'elles leur soient remises.

Il serait préférable que les personnages suivent ce conseil. Sinon les exterminateurs attaquent ...

LE DOME

Deux bonnes journées de marche attendent les aventuriers avant d'atteindre le Dôme. La progression sur la route en plastacier est un véritable plaisir après la traversée de la forêt couvrant les montagnes environnantes. Ce voyage amènera les personnages à longer les volcans d'Averoigne. De temps à autre des grondements sourds se font entendre, de petits séismes secouent le sol et de grands panaches de fumée lacèrent le ciel. Plus dangereux sont les projections solides retombant dans la vallée. Il ne s'agit pas de blocs pesant des centaines de tonnes, mais de pierres de quelques livres, voir de graviers. Les voyageurs essuieront une telle pluie avant d'arriver au Dôme.

La compagnie des exterminateurs ne sera pas un élément de réjouissance pour les personnages. Ces machines de guerre gardent leurs armes toujours braquées sur eux. Il semble bien difficile d'échapper à leur vigilance. Si vous voulez inquiéter vos joueurs montrer leur les capacités de ces machines. Lors du voyage, une bande de mutants s'est aventurée dans la vallée et attaque les exterminateurs escortant les aventuriers. Les mutants sont une bonne trentaine. Ils sortent d'un pli de terrain où ils étaient embusqués et foncent vers les voyageurs. Aucun d'entre eux n'arrivera au contact. En moins de cinquante mètres, tous seront abattus par les lasers ou les lances flammes. Fin de la démonstration.

L'ARRIVÉE AU DOME

Au dernier jour de marche dans la vallée des non humains, les personnages pourront enfin découvrir le Dôme ! Ses dimensions laissent à penser que ses créateurs furent les dieux eux mêmes. Sa surface parfaitement lisse brille comme un soleil, il sera difficile de fixer le Dôme plus de quelques secondes sans ressentir de vives douleurs dans les yeux.

Sur le Dôme lui même, les personnages pourront découvrir des centaines d'hommes le nettoyant. Ils découvriront plus tard dans le Dôme d'autres hommes, il s'agit de captifs réduits en esclavage par

Les Exterminateurs

FOR	**TAI**	**INT**	**DEX**
20	20	10	15

Points de Vie : 20 **Armure** : 10

Détecteur : Voir 80 % ; Entendre 80 % ; Infravision 40 %.

Exterminateur 1

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Bras Tronçonneuse	70 %	4D6	70 %
Lance Flamme	80 %	7D6	-

Exterminateur 2

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Bras Tronçonneuse	70 %	4D6	70 %
Laser	80 %	5D6	-

Exterminateur 3

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Bras Tronçonneuse	70 %	4D6	70 %
Laser	80 %	5D6	-

Exterminateur 4

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Laser	80 %	5D6	-
Lance flamme	80 %	7D6	-

Notes *: - Les lasers ont une portée de 200 m et disposent de 8 charges.*

- Les lances flammes ont une portée de 10 m et disposent de 2 charges.





l'implantation d'un module de contrôle à la base de leur crâne. Ces malheureux ont perdu toute personnalité et obéissent comme des machines au Dôme. Montrez à vos joueurs ce qui peut les attendre afin de les mettre en confiance.

LA NÉGOCIATION

L'intérieur du Dôme est très sombre et envahi de matériels dévastés. Des files d'hommes esclaves vaquent à leur occupation ainsi que quelques robots. Les exterminateurs veilleront toujours sur les personnages. Finalement une créature encapuchonnée, cachée sous une large robe et porteuse d'un masque viendra à leur rencontre. il s'agit d'un robot "diplomate" que le Dôme utilise pour communiquer avec la race inférieure des humains. Sa nature est difficile à percer, sa démarche, sa voix sont parfaitement humaines.

Le robot diplomate demandera alors pour quelles raisons ils ont violé la loi du Dôme ? Il continuera en précisant que la peine adéquate est la réduction des intrus en serviteurs du Dôme. Le marquis gardant son calme rétorquera qu'il apporte de la nourriture au Dôme, beaucoup de nourriture... Le robot demandera alors à voir la nourriture, le marquis sortira d'une sacoche de petites barres métalliques visiblement très lourdes.

Satisfait, le robot demandera alors ce que veulent les personnages en échange. Le marquis formulera sa requête : la localisation du monolithe et leur transport jusqu'à ce site. Le robot emportera les barres et laissera le groupe en compagnie des exterminateurs.

Les personnages resteront ainsi seuls une bonne journée, le temps pour le Dôme d'analyser les barres d'uranium puis de rassembler les informations. Pendant ce temps, les personnages peuvent explorer le local où ils sont confinés.

C'est une sorte d'ancien hangar dont la bonne moitié est occupée par des débris de machines en tout genre. L'autre partie est aménagée en habitat plutôt frustre, des lits, quelques tables et des bols d'une nourriture pâteuse et sans goût. Les exterminateurs resteront parfaitement immobiles tant qùe les personnages ne feront pas mine de s'évader.

Si les aventuriers se montrent un tant soit peu curieux en fouillant dans l'amas de débris technologiques, ils peuvent découvrir des merveilles. Tous ces appareillages proviennent du Tragique Millénaire. Le Dôme se sert de cette salle comme dépotoir et y remise toutes les machines trop vétustes.

A vous de déterminer les fruits des recherches des personnages. En aucun cas, il ne s'agit d'objets en état de marche mais de pièces pouvant être utilisées pour construire une autre machine. Ces pièces apportent un bonus variable à la réalisation d'objets technologiques.

La réponse du Dôme sera positive, les personnages ne finiront pas en esclaves lobotomisés. Le Dôme donnera l'emplacement exact du monolithe recherché, au bord de la côte, dans la Cité des Eaux, un ensemble de ruines datant du Tragique Millénaire. Le Dôme acceptera aussi de transporter le groupe jusqu'à ce lieu.

LE DISQUE DE FEU

Les personnages voyageront du Dôme à la Cité des Eaux à bord d'un Disque de Feu. Il s'agit de vaisseaux volants ayant la forme d'un disque scintillant et armé de six lasers.

Le voyage sera très bref, au plus un quart d'heure. Les personnages seront entassés dans une petite soute sans aucun hublot. A l'ouverture du sas du Disque de Feu, les aventuriers pourront découvrir le bleu de la Mer du Milieu. Non loin de leur lieu d'atterrissage, ils découvriront aussi un puits vertical, menant tout droit à la Cité des Eaux.



LA CITE DES EAUX

Le marquis et ses compagnons ne sont pas seuls, ils ont été précédés sur le site par le connétable Fross et ses sangliers.

DES SANGLIERS !

Fross et une partie de ses gardes sont descendus dans la cité depuis plusieurs jours déjà. Prudent, le Granbreton a laissé trois de ses hommes autour du puits d'accès.

Ces trois sangliers attendent qu'une partie des aventuriers soient descendus dans le puits pour attaquer ceux restant à la surface. Ils attaqueront à pied, leurs montures errant librement aux alentours. Ces sangliers se battront jusqu'à la mort.

Le puits d'accès à la Cité des Eaux est très large, son diamètre dépasse les vingt mètres et sa profondeur est d'une trentaine de mètres. Des cordes sont solidement accrochées à des racines et descendent jusqu'au fond du puits. Ces cordes ont été mises en place par les sangliers granbretons.

LA CITÉ DES EAUX

La Cité des Eaux est l'un des vestiges étonnants du Tragique Millénaire. Il s'agit d'un ensemble de galeries souterraines s'étendant sur plusieurs centaines d'hectares et sur plusieurs niveaux.

La raison d'être de ce complexe a été depuis longtemps oubliée et rien ne permet d'en savoir plus. On y trouve des quartiers d'habitations, d'autres endroits regorgent de machines en ruines enfin d'autres encore sont complètement vides. Peu d'érudits connaissent la Cité des Eaux. Sa localisation dans les Hautes Terres l'a condamnée à la solitude et à l'ignorance. Quelques textes seulement parlent d'une cité légendaire.

Cet ensemble souterrain débouche directement dans la Mer du Milieu par plusieurs galeries, certaines totalement immergées, d'autres débouchant au niveau de l'eau.

Aucun plan de la Cité des Eaux n'est donné dans ce supplément, son exploration complète ne rentrant pas en compte dans l'aventure.

LES GARDIENS

La secte des gardiens a emmené en ce lieu l'un des quatre monolithes sacrés. Les gardiens réfugiés dans la Cité des Eaux ont disparu un siècle après leur arrivée, victimes d'une épidémie virale, l'une de ces armes biologiques qui décimèrent la population mondiale. Il ne reste d'eux que quelques ossements épars et quelques vieux manuscrits rongés par l'humidité.

Le monolithe se situe dans la partie des ruines habitées par les hommes serpents.

LES TRIBUS D'EGYPTIA

Depuis plusieurs siècles la Cité des Eaux a de nouveau des habitants. Il s'agit de tribus d'Egyptia bannis par le Pharaon. Après avoir traversée la Mer du Milieu, ces tribus ont débarqué dans les Hautes Terres et ont rapidement découvert la Cité des Eaux. Eprouvant toujours un dégoût pour les barbares, les bannis d'Egyptia se sont réfugiés dans les ruines et vivent depuis des siècles coupés du monde extérieur. Leur présence est ignorée de tous, y compris du Dôme.

Ces tribus ont été bannies d'Egyptia après une guerre civile. Deux frères se disputaient alors la couronne du Pharaon. L'un finit par

Clan des Hommes Serpents

Guerrier Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	14	13	12	18	7

Points de Vie : 14 **Armure** : 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	50 %	1D8+1+1D6	50 %
Morsure	70 %	1D4*	-
Bouclier	-	-	50 %

Compétences : Mouvement Silencieux 55 % ; Se Cacher 55 %.

***Notes** : si l'attaque par morsure transperce l'armure portée par la victime, du poison est alors injecté causant 1D4 points de dégâts supplémentaires et de vives blessures.*

Description : Les hommes serpents portent de simples pagnes comme tout vêtement et quelques bracelets et pectoraux.

Leur peau est froide et étrangement lisse. Leur tête est celles de serpents. Certains ont des têtes de vipères, d'autres de cobras. Ils parlent un langage humain difficilement compréhensible du fait des sifflements.

Prêtres

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	13	17	18	15	10

Points de Vie : 13 **Armure** : 1D6

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	70 %	1D4*	-

Compétences : Connaissance de l'Egyptia 90 % ; Charmer Serpent 80 % ; Eloquence 80 % ; Premiers soins 50 % ; Connaissance de la biologie 60 %.

***Notes** : Chaque prêtre est accompagné par deux serpents sacrés, voir plus loin. Leur poison a un effet similaire à celui des guerriers.*

Les prêtres serpents ont un pouvoir particulier, celui d'hypnotiser par le regard les humains. La lutte entre les deux volontés se règlent en opposant le pouvoir du prêtre à celui de sa victime sur la table de résistance.

En cas de réussite du prêtre, sa victime demeure indolente, comme plongée dans un profond sommeil. Une bonne paire de gifles suffit à éveiller le dormeur à nouveau. Le prêtre peut maintenir l'état d'hypnose tant qu'il fixe les yeux de sa victime.

Au cours d'un combat, les chances pour un prêtre de capter le regard d'un adversaire sont de 20 % par round.

Description : Les prêtres du clan des hommes serpents ressemblent en tous points aux guerriers si ce n'est leurs bijoux qui sont plus élaborées.







Serpent Sacré

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
18	15	25	5	10	16

Points de Vie : 28 **Armure** : 1 point de peau

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	32 %	1D8+2D6	-
Venin Craché	25 %	2D6	-

Compétence : Esquive 37 %.

Notes *: le serpent crache son venin jusqu'à une dizaine de mètres. Ce venin est un acide très violent. Le serpent ne peut cracher son venin lors d'une morsure.*

Description : ces serpents ont une peau rouge veinée de noir. Leurs yeux brillent tels de petites torches dans les ténèbres.

Les serpents sacrés sont contrôlés par les prêtres. Si aucun prêtre du culte n'est présent, les serpents deviennent fous furieux et attaquent au hasard.

l'emporter et mit son frère à mort dans le désert ainsi que ses plus fidèles alliés. Après avoir massacré quelques dizaines de milliers de sujets rebelles, le nouveau Pharaon fut lassé de voir le désert se teindre d'écarlate. Il épargna les quelques milliers de personnes qui attendaient la mort et les bannit hors des terres sacrées d'Egyptia.

Cette grâce n'était pas à vrai dire une grande faveur. Tous les habitants d'Egyptia considèrent les étrangers comme des sauvages et le reste du monde comme une terre misérable. C'est déchiré que ces vaincus épargnés quittèrent sur de hautes nefs la terre de leurs ancêtres.

Ils naviguèrent des mois entiers sur la Mer du Milieu à la recherche d'une terre vierge de tout habitant. Ils découvrirent leur "terre promise" sur les côtes désolées des Hautes Terres. Les bannis débarquèrent et détruisirent leurs nefs. Quelques semaines après leur arrivée, ils mirent à jour une entrée de la Cité des Eaux. Ce vaste ensemble de galeries isolé du monde leur plut immédiatement, et ils transférèrent leur campement définitivement en ces lieux.

GUERRE DANS LES TENEBRES

La petite communauté implantée dans la Cité des Eaux ne connût pas la paix. Quelques années après leur arrivée, les bannis se divisèrent en deux factions et se firent une guerre terrible qui dure encore aujourd'hui après plusieurs siècles. L'origine de cette guerre incessante réside dans la rivalité de deux prêtres, l'un du Grand Serpent, l'autre du Grand Faucon, qui réclamaient tous deux le pouvoir. En Egyptia, le pouvoir des prêtres est tempéré par celui du Pharaon. Parmi les bannis dépourvus de Pharaon, le champ était libre pour l'ambition dévorante de ces prêtres.

Au fil du temps, les deux factions se firent de moins en moins nombreuses. De plus de 10 000, lors de leur arrivée en France, ils ne sont plus qu'une petite centaine aujourd'hui se livrant l'ultime combat. En fait, leur haine les condamne à une disparition rapide. L'arrivée des personnages va précipiter leur fin.

Les deux communautés rivales sous l'emprise des prêtres sont devenues des théocraties fanatisées à l'extrême. Les prêtres ont ainsi obligés tous les leurs à subir le rituel d'initiation qui rapproche l'homme de sa divinité mi-homme mi-animale. Ainsi tous les descendants des bannis sont-ils devenus des hommes bêtes.

Clan des Hommes Faucons

Hommes Faucons Guerriers

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	13	12	16	13	14

Points de Vie : 16 **Armure** : 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	59 %	1D8+1D6	55 %
Bouclier	-	-	50 %
Bec	70 %	1D6+1D6	-

Compétences : Voir 60 % ; Entendre 40 %.

Description : Les hommes faucons portent des pagnes et des colliers comme bijoux. Leur peau est très sombre, presque noire. Leur tête est celle d'un faucon. Leur langage est aussi difficilement compréhensible.

Prêtres

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	13	18	18	13	15

Points de Vie : 16 **Armure** : 1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Bec	70 %	1D6+1D6	-
Lance Sacrée	70 %	5D6	70 %

Compétences : Connaissance de l'Egyptia 90 % ; Eloquence 70 % ; Premiers Soins 60 % ; Connaissance de la Médecine 50 % ; Voir 90 % ; Entendre 70 %.

Description : Les prêtres du faucon n'ont aucun signe distinctif, ils ressemblent aux guerriers du faucon.

Ils manient comme armes des lances sacrées. Il s'agit d'armes dont la lame est un faisceau d'énergie pure. Seuls les prêtres du faucon peuvent les utiliser.

Toute autre personne touchant une telle arme endure 5D6 points de dégâts par round.

Actuellement chacune des deux factions s'est retranchée dans une partie de la Cité des Eaux et lance de temps à autre des raids guerriers. Le repaire des hommes serpents contient entre autres le monolithe de l'eau.

LE PEUPLE D'EGYPTIA

L'Egyptia est un pays mystérieux aux frontières fermées. Tout étranger qui est pénétre est sur d'y trouver la mort. Quand aux habitants de cette terre ils se gardent bien d'en sortir. Plus encore que la Moscovie terre des brumes, l'Egyptia est un pays légendaire. Les érudits à l'imagination un peu trop riche, ont écrit à son sujet une glose fantastique.

La réalité en fait n'est guère éloignée de ces contes. L'Egyptia vénèrent des dieux mi-humains, mi-animaux, tels ceux de son passé antique. Le pouvoir absolu appartient à un Pharaon "conseillé" par une pléthore de prêtres. Ces prêtres sont les exécutants de sa volonté. Ils sont aussi les détenteurs du savoir. La science ancienne est proscrite en Egyptia, mais les prêtres ont développé d'étranges pouvoirs aux origines incertaines. S'agit-il de mutations ou de résurgences d'un lointain passé ?





Les bannis rencontrés par les aventuriers appartiennent à deux cultes rivaux, celui du Grand Serpent, et celui du Grand Faucon. Seuls les prêtres détiennent la vérité à propos de la véritable nature de ces dieux. Mais comme les prêtres sont avares de leurs secrets, les personnages n'en seront guère plus sur ces divinités. Existent-elles ou non, ils ne pourront avoir de certitude.

L'ARRIVEE DES AVENTURIERS

Au moment où les personnages arrivent dans la Cité des Eaux, la situation n'est pas en faveur des adorateurs du Faucon. Fross et ses sangliers ont fait alliance avec le clan du Serpent. Le clan a accepté que Fross organise sa cérémonie autour du monolithe en échange de son aide pour détruire les derniers faucons. Le Granbreton a accepté avec plaisir ce marché, la guerre et le meurtre étant son lot quotidien.

Une première bataille a eu lieu avec la participation des Granbretons et s'est soldé par une victoire des hommes serpents. Les faucons ont perdu plus du tiers des leurs.

Les prêtres du Faucon devant cette défaite écrasante ont décidé de lancer une ultime offensive avant d'être détruits par la prochaine attaque des serpents. Malheureusement pour les faucons, leur groupe d'attaque est tombé sur une forte patrouille de serpents et de Granbretons, perdant ainsi le bénéfice de la surprise. Les serpents et les Granbretons arrivent donc au secours des leurs. C'est à ce moment précis que rentrent en jeu les aventuriers.

Alors que les personnages avancent dans l'une des galeries, un groupe d'hommes serpents accompagnés de quelques Granbretons surgissent d'une salle et se jettent sur eux !

Les attaquants comptent deux guerriers sangliers, un prêtre et ses deux serpents et trois guerriers serpents. Après quelques rounds de combat, un groupe d'une dizaine de fidèles du Faucon apparaissent et se jettent sur les ennemis des personnages. Cette intervention permet d'en finir au plus vite avec les serpents et leurs alliés.

UNE ALLIANCE

Une fois les serpents éradiqués, les personnages se retrouvent face aux hommes faucons. L'un d'eux, un prêtre, prendra la parole. Pour lui l'arrivée des personnages est un don du grand Faucon. Ses ennemis ont reçu l'aide de mercenaires étrangers et voici que d'autres étrangers arrivent mais cette fois ennemis des serpents donc de vrais amis pour lui. Le prêtre faucon remerciera les personnages et leur demandera de les suivre.

Avant que le gros des serpents et des Granbretons arrivent, les faucons et les personnages se replieront dans leur forteresse.

Là, les prêtres du Faucon pourront soigner les personnages blessés. Les aventuriers pourront aussi dialoguer avec les prêtres. Il sera très facile de conclure une alliance avec les faucons. Ceux-ci



connaissent le monolithe et savent qu'il est dans la forteresse des serpents. Ils pourront aussi leur apprendre que les hommes sangliers (les Granbretons) sont arrivés voici une dizaine de jours. Les faucons ont appris par un homme serpent capturé, la nature du pacte passé entre les serpents et les Granbretons. Les faucons seront partisans d'une action rapide. Ils veulent profiter du trouble causé chez leur adversaire par l'arrivée des aventuriers. Le marquis sera aussi pour une action immédiate et décisive, il ne désire pas voir ces Granbretons réussir sa quête. Le marquis ignore tout des motivations du connétable Fross, il pense qu'il agit sur ordre de Huon.

LE DERNIER COMBAT

Pour le dernier combat entre faucons et serpents, laissez vos joueurs édifier leur plan de campagne. Les faucons ont une bonne connaissance de l'ennemi et des lieux. Ils pourront fournir aux personnages tous les renseignements qu'ils désirent. Suivant la perspicacité du plan mis au point par les personnages le combat aura une issue plus ou moins rapide et favorable.

En fait les personnages vont bénéficier des effets du caractère paranoïaque de Fross. Pendant que les personnages sont tout à leurs préparatifs en compagnie des faucons, l'archiduc Fross succombe à un accès de sa folie. Les serpents lui deviennent insupportables, ils refusent toujours qu'il pratique son rituel avant la destruction complète des faucons. Perdant toute patience, il décapite d'un coup de hache le grand prêtre des serpents provoquant ainsi une lutte sanglante.

Ainsi lorsque les personnages et les faucons arrivent à la citadelle des hommes serpents, les portes sont grandes ouvertes et les gardiens baignent dans leur sang. Des bruits de luttes se font entendre à l'intérieur. Plutôt que d'attendre paisiblement que les loups s'entre-déchirent entre eux, les faucons emportés par leur rage ancestrale attaqueront les serpents. Les aventuriers ont alors plusieurs choix possibles, suivre les faucons et attaquer serpents et Granbretons, chercher discrètement le monolithe, attendre que l'orage passe. Accablés par les Granbretons et les faucons, les serpents seront vite massacrés. Par contre, les faucons seuls seront repoussés par les sangliers. L'intervention des aventuriers au côté des faucons permettra de repousser les Granbretons. Sous le poids du nombre, l'archiduc préféra battre en retraite quitte à revenir en ce lieu plus tard. Si les aventuriers n'aident pas les faucons ils devront alors faire face seuls aux Granbretons ...

Une fois le combat terminé et la victoire acquise, les faucons demeureront prostrés pour la plupart. D'autres continueront de tailler en pièce les cadavres des hommes serpents. En explorant le repaire des hommes serpents, les aventuriers devraient découvrir assez rapidement une grande caverne envahie par les eaux. Des eaux noires émerge la pointe du monolithe. Y accéder demande une barque ou toute autre embarcation de fortune, ce qui ne manque pas dans la Cité des Eaux.

LES GARDIENS

Le marquis, une fois une embarcation mise à l'eau, partira avec les personnages vers le monolithe. Lors de la courte traversée, les esprits des gardiens se manifesteront. Des lueurs apparaîtront dans les eaux noirs du lac. Après quelques minutes, ces lueurs s'animeront et crèveront la surface.

Chaque lueur deviendra un visage cadavérique, ayant ses yeux braqués sur les aventuriers. Avant que les lueurs ne viennent crever la surface de l'eau, le marquis mettra ses compagnons en garde : "Ne les regardez pas !".

Ceux qui suivront ce précieux conseil seront indemnes. Si un personnage regarde un visage émergeant de l'eau, les traits de celui-ci deviendront les siens. Il se contemplera mort et éprouvera une attirance irrésistible pour ce visage. A moins de réussir un test sur son POU x 5, il tombera à l'eau et se laissera couler. Il éprouvera alors un sentiment de paix et de calme et sombrera dans l'inconscience puis la mort, ses poumons se remplissant d'eau ... Les gardiens resteront à peine quelques minutes puis s'évaporeront tels des filets de fumée chassés par un vent violent.

LE RITUEL

Dès que les gardiens seront apaisés, le marquis commencera le rituel. Après un temps toujours aussi long, les mêmes phénomènes qu'à Parye se reproduiront. Le monolithe deviendra Wahanne, l'esprit des eaux. Wahanne ressemble à un croisement entre une pieuvre et un homme. Le bas du corps est un enchevêtrement de tentacules fouettant les eaux. L'autre moitié est un buste d'homme à la peau bleu, aux membres minces et aux yeux dépourvus de pupilles. Le visage de Wahanne affiche une expression inquiétante, une sorte de sourire narquois et un regard fou. Wahanne est en effet un être fantasque. Lié par la Loi, Wahanne remettra au marquis une pierre bleue et scintillante tout en lui décochant quelques remarques sarcastiques.

Comme Lem, Wahanne lancera un appel aux personnages, Wahanne recherche aussi des gardiens. Attention ! Les personnages devenus héros de Lem ne pourront devenir héros de Wahanne. Dès qu'un personnage devient héros d'un esprit élémentaire cela lui interdit toute alliance avec un autre. En d'autres termes, si un personnage a pactisé avec Lem, il ne pourra "servir" Wahanne. Pour ce qui est des conditions, engagements et effets reportez vous à celles de Lem, ils sont identiques.

Avantages et Désavantages des Héros de Wahanne

DEX : +1D6

INT : +1D2

POU : -1.

SAN : -1D10

Compétences : Nager +3D20 %.

Pouvoirs Spéciaux : Les héros de Wahanne peuvent demeurer immergés un temps indéfini. Leur organisme dans l'eau ne ressent plus le besoin de respirer.

Les héros sont en communication télépathique permanente avec Wahanne.

EPILOGUE

La cérémonie terminée, les personnages et le marquis peuvent quitter la Cité des Eaux. Les quelques hommes faucons survivants, une petite vingtaine, les inviteront à un grand banquet pour fêter leur victoire. Les personnages ne voudront peut être pas y participer quand les hommes faucons leur apprendront que les restes des hommes serpents y seront servis comme plats de résistance.

Des embarcations dans la Cité des Eaux permettent de naviguer sur la Mer du Milieu et ainsi d'atteindre une côte civilisée sans retraverser les Hautes Terres.

Quant aux Granbretons, ils semblent avoir disparu. En fait, ils sont déjà en route vers le prochain monolithe.







LE MONOLITHE DU FEU

LES ILES DE FEU

Nous avons laissé les personnages, au précédent épisode, voguant sur les flots bleus. Leur prochaine destination est les Iles de Feu, au large de l'Aquitior. C'est dans cet archipel que repose le prochain monolithe, le monolithe du feu.

LE VOYAGE

A moins que les personnages n'aient un meilleur itinéraire, le marquis proposera de naviguer vers la Gascoigne, puis de gagner par voie de terre les côtes de l'Aquitior où ils pourront s'embarquer pour les Iles de Feu.

La navigation sur la Mer du Milieu sera paisible. Cette partie de la mer est sous le domination de l'Espanya qui en chasse impitoyablement les pirates et autres vermines des mers. La seule menace qui pèse sur les aventuriers est une mauvaise rencontre avec une créature aquatique mutante. Heureusement, celles-ci sont rares.

Les aventuriers débarqueront en Gascoigne dans le Golfe des Crânes. Cette baie tient son nom des millions de crânes qui parsèment ses fonds et ses plages, macabre souvenir du Tragique Millénaire. Pour la traversée de la Gascoigne, utilisez la table de rencontre proposée dans la première partie de la campagne.

La Gascoigne est un duché français sous l'emprise de l'Espanya. Le pouvoir est entre les mains du perfide Del Monter, gouverneur du duché pour le compte de son puissant voisin.

L'Aquitior est un duché paisible où le pouvoir appartient aux marchands. C'est l'un des pays les plus opulents. Cependant une loi de fer y règne, les marchands ne sont pas en effet réputés pour leur largesse d'esprit. Toute la population est pressurisée par des taxes et contrainte à un travail forcé année après année. Seule une riche oligarchie profite de ces efforts.

Les personnages embarqueront à Bord'Eaux pour l'archipel des Iles de Feu. C'est un marchand, Geren Trekk, qui fournira un navire et son équipage au marquis et à ses mercenaires. Le marquis de Pesht détient certains renseignements sur sa personne qui font que le marchand lui cédera avec plaisir le fleuron de sa flotte. Le navire est une belle goélette dénommée l'Arnaugh.

LES ILES DE FEU

Les Iles de Feu sont le royaume de la violence et de la barbarie pour les habitants de l'Aquitior et du Vieux Royaume. Les rumeurs les plus sanglantes ont été inspirées par les coutumes des maîtres de ces îles. Les personnages peuvent en connaître certaines et entendre les autres lors de leurs voyages.

LES ILES ...

Les Iles de Feu sont un archipel d'îles volcaniques situées au large de l'Aquitior. Parmi des centaines d'îles et d'îlots, seule une vingtaine est habitable et habitée. Les îles les plus importantes sont celles de Refuge, Sturm, Lava et de Cristal. Une grande part des volcans de l'archipel est encore en activité et cause raz de marée et tremblements de terre.

La navigation dans l'archipel est périlleuse pour plusieurs raisons. Les récifs pullulent, certaines îles abritent des goules de mer par centaine, les raz de marée y sont dévastateurs et les pirates scandins considèrent cette région comme leur...

ET LEUR FEU

Le feu le plus craint de l'archipel n'est pas celui de ses volcans mais celui de ses habitants, les redoutables pirates scandins. L'archi-

Table des Rumeurs

1 Les pirates sacrifient leurs prisonniers à un volcan qu'ils vénèrent comme un dieu. (Vrai)

2 Les pirates scandins, en plus d'être de redoutables guerriers, sont de grands sorciers. Ils maîtrisent une redoutable magie, les éléments leurs obéissent. (Faux)

3 Les pirates ont passé un pacte odieux avec les goules des mers. En échange de captifs, les goules espionnent pour leur compte les déplacements des navires. (Faux)

4 La capitale des pirates, Refuge, abrite quantité de merveilles et de richesses, fruits de pillages vieux de plusieurs siècles. (Faux)

5 Les Scandins haïssent toute forme de technologie et mettent à mort toute personne qui les utilise. (Vrai)

6 Les Scandins ont découvert un filon de cristaux "magiques" qui leur donnent en réalité leurs grands pouvoirs de guerriers (Vrai).

7 Les Iles de Feu forment un labyrinthe d'îlots et de récifs représentant un grand danger pour la navigation. Seuls les pirates scandins connaissent assez bien cette région pour naviguer sans risque. (Vrai)

8 Le roi des Iles de Feu, Hans le Sanguinaire, est craint par tous ses sujets, mais il en est autant haï. A la moindre faiblesse, nul Scandin ne lui accorderait sa pitié et il serait vite détrôné et tué. (Vrai)

9 Les pirates scandins sont anthropophages et ils dévorent même leurs propres enfants si ceux-ci sont trop faibles. (Faux)

10 Parmi ce royaume de guerriers sauvages, il existe une secte encore plus cruelle que les pirates eux mêmes. Il s'agit des adorateurs du Feu Ultime. Ces fous sanguinaires vénèrent un volcan et sacrifient des hommes par centaines en les précipitant dans la lave. Cette secte a son repère dans l'île de Lava. (Vrai)







VIEUX ROYAUME
LES 2 ILES
LAVA
TEMPLE
REFUGE
BORD'EAUX
STURM
ARKAHON
ESPERANZA
AQUITIOR
GASCOIGNE

pel fût occupé par les Scandins au temps de la splendeur de leur empire. A cette époque, l'archipel leur servait de base pour lancer des raids contre la France. L'empire scandin disparu, l'archipel se soumit au roi de France. Dernier bouleversement en date, l'anarchie en France a permis aux pirates de rejeter leur allégeance au roi de France et de renouer avec leur anciennes coutumes de loups des mers.

Les Scandins de l'archipel sont divisés en clans, chacun dirigé par un jarl lui même soumis à un roi non héréditaire. Le roi siège dans l'île de Refuge, où se dresse la capitale du royaume et son palais.

Les Scandins sont un peuple belliqueux et primitif, ils abhorrent la technologie mais vénèrent le feu des volcans. Ce culte se nomme la secte du Feu Ultime. Son repaire et temple principal se situe dans l'île de Lava où crache feu et flammes le plus puissant volcan de l'archipel. Cette secte échappe à tout contrôle, même à celui du roi.

L'un des secrets de la puissance guerrière des Scandins réside dans les cristaux de lumière. Ceux-ci sont extraits d'une seule île de l'archipel, l'île de Cristal. Ces cristaux permettent de multiplier la puissance physique de l'utilisateur.

Les Cristaux de Lumière

Chaque cristal a un pouvoir (POU) de 3D6. L'utilisateur pour bénéficier du cristal doit vaincre ce POU avec le sien sur la Table de Résistance. Chaque utilisation coûte au cristal un certain nombre de points de POU. Arrivé à zéro, le cristal a perdu à jamais tous ses avantages. Voici la liste des pouvoirs des cristaux.

- Récupération de 1D6 points de vie. Coût : 1 point de POU.

- Annule les effets d'une Blessure Majeure. Coût : 2 points de POU.

- Emet de la lumière dans un rayon de 5 mètres. Coût : 0.

- Ajoute 10 points de CON et FOR à celles de l'utilisateur. La personne retrouve ses caractéristiques normales au rythme de la perte de 1 point par heure. Coût : 3 points de POU.

- Immolation. L'utilisateur se transforme en torche humaine et enflamme tout objet qui l'entoure. Coût : la totalité du POU restant.

L'AVENTURE

Au cours du long voyage vers les Iles de Feu, le marquis exposera ses intentions. Tout d'abord, il connaît l'emplacement exact du prochain monolithe. Il s'agit du monolithe du feu, situé dans l'île de Lava. Plus précisément, le monolithe est dans le principal cratère de l'île de Lava. Le problème est que l'île est le repaire du culte du Feu Ultime et le cratère leur lieu le plus sacré. Cette secte étant la plus sanglante d'Europe, nul n'a jamais réussi à revenir vivant de Lava.

Laissant ses mots produire leur effet, le marquis proposera alors son plan. Il connaît un puissant jarl des Iles de Feu dont le désir le plus enraciné est de porter un coup mortel au grand prêtre de la secte du Feu Ultime. Raph, le grand prêtre du culte, a sacrifié ses trois enfants sous prétexte qu'ils étaient trop faible pour vivre.

Il avait profité d'une longue absence du père et de ses guerriers partis en raid contre les côtes de l'Aquitior pour commettre son forfait. A son retour, Harren le Grand, le jarl apprit le crime et découvrit sa femme morte de détresse. Ce jour là, Le jarl jura de planter son épée dans la gorge de Raph et de lui arracher son coeur encore palpitant.







Le marquis a rencontré ce jarl et s'en est fait un allié. Il lui a promis de l'aider dans sa vengeance. Le marquis escompte provoquer une attaque en masse de Lava par l'armée du jarl, pendant ce temps lui et les personnages pourraient se rendre dans le cratère et opérer le rituel. Ensuite reste à quitter Lava au plus vite.

REFUGE

La goélette l'Arnaugh quittera le port de Bord'Eaux par un beau matin. L'équipage a été réduit au minimum, en effet, les volontaires sont rares pour une course vers Refuge. L'équipage compte le capitaine, un maître d'équipage et trois marins.

Après quelques heures de navigation, la goélette changera de cap et se dirigera droit sur les Iles de Feu. Les quelques nuages noires et lignes sombres à l'horizon deviendront en milieu de journée des îles et des panaches de volcans. Dès midi, les premiers récifs seront atteints. Le navire avancera alors avec le minimum de voilure et l'un des marins, agrippé à la figure de proue, scrutera nerveusement la surface des eaux. Le capitaine pour sa part prendra la barre et y restera jusqu'à Refuge. L'allure de l'Arnaugh est très lente, quelques noeuds par heure. Deux jours de navigation périlleuse entre les écueils seront nécessaires avant d'atteindre Refuge. Tout personnage marin se rendra compte que le capitaine a déjà navigué en ces eaux et connaît bien l'itinéraire vers Refuge. Cette connaissance pourrait causer quelques inquiétudes aux personnages.

L'Equipage de l'Arnaugh

Fisseron, capitaine de l'Arnaugh

Fisseron est âgé d'une cinquantaine d'année. C'est un capitaine expérimenté, toujours maître de lui et prêt à tout pour amener son navire et son équipage à bon port. Il a déjà trafiqué avec les pirates scandins pour le compte de Geren Trekk. Il achetait à bas prix les marchandises volées par les pirates pour les revendre ensuite sur les marchés de Bord'Eaux. Fisseron est un redoutable filou mais ayant une seule parole.

Godrieu, maître d'équipage

Godrieu a suivi Fisseron de navire en navire. C'est l'homme de confiance du capitaine. Autoritaire et ayant une force d'hercule, il est craint de tous les marins. Hormis les bordées d'injures lancées aux marins, Godrieu est d'une nature taciturne.

Bosserel, marin

Bosserel est un individu avide. Il signerait sa propre condamnation si celle-ci pouvait lui rapporter quelques profits ! Ce n'est donc pas la morale qui l'étouffe. Il essayera certainement de subtiliser quelques babioles aux personnages durant la traversée. S'il est découvert, Godrieu lui démolira le visage à coup de poing.

Granvant, marin

Granvant est un aventurier dans l'âme, toujours prêt à se jeter dans les plus grands périls. Granvant écoutera avec plaisir les récits des aventuriers.

Lermier, marin

Lermier est un marin qui a connu toutes les épreuves de son métier, naufrages, attaques de pirates ou de goules, raz de marée, tempêtes ... Aussi est-il devenu imperturbable.

Le deuxième jour, alors que la goélette contourne une île, deux drakkars apparaîtront subitement et se dirigeront à grands renforts de rames sur l'Arnaugh. Le capitaine toujours calme fera hisser un pavillon blanc. Cela signifie que le navire vient commercer à Refuge. Bosserel sera à ce moment très inquiet. Il avouera aux aventuriers que les pirates reconnaissent ce signal mais pas les navires du Feu Ultime... Heureusement pour les aventuriers, il s'agit de pirates scandins. Le capitaine conseillera aux aventuriers de garder leur calme.

Un drakkar passera à bâbord, l'autre à tribord et tous deux viendront s'arrimer à l'Arnaugh. Une dizaine de pirates monteront à bord. Leur apparence est plutôt sauvage. Tous sont torses nus, couverts de cicatrices et de tatouages. Certains ont des mains desséchées et noircies attachées à leur ceinture. D'autres ont des colliers d'oreilles autour du cou...

Chaque pirate est armé d'une grande hache à deux mains. Leur chef, Wilk Osturm, est un géant blond à la peau tannée par le soleil. Cette montagne de muscle connaît heureusement Fisseron. Tous deux ont roulé ensemble sous la table plusieurs fois.

Après quelques chaudes effusions, les pirates retourneront à bord de leurs drakkars et accompagneront la goélette jusqu'à Refuge. La compagnie des drakkars de Wilk évitera à la goélette de funestes rencontres.

REFUGE

L'île de Refuge est dominée par son volcan toujours en activité. Une épaisse forêt recouvre la quasi totalité de l'île. Le port se situe dans une petite crique et peut abriter tout au plus une cinquantaine de drakkars. La cité de Refuge s'est construite autour de la crique. Deux grandes colonnes de basalte entourent l'entrée de la crique. Ces colonnes noires ont été dénommées les canines du diable. Les pirates scandins ont pour coutume d'y accrocher les têtes de leurs ennemis. Des milliers et des milliers de crânes y blanchissent depuis des siècles.

LA CITÉ

La cité construite sur l'île porte son nom, Refuge. Elle a été détruite à plusieurs reprises par les feux du volcan, mais toujours reconstruite dès que les cendres refroidissaient. La cité de Refuge restera pour les personnages qui vont la découvrir l'un de leurs pires souvenirs. Tout d'abord une crasse épaisse recouvre les habitations comme les rues. Cette saleté provient des fumées crachées par le volcan mais aussi des habitants eux mêmes. Nul ne se soucie de la propreté et encore moins de la beauté de Refuge. La bauge d'un sanglier est encore plus propre. Le grand vent du large chasse avec peine les remugles de la cité des pirates.

Toutes les constructions sont en rondins et brillent plus par leur rusticité que par leur élégance. Les pirates méprisant toute forme de technologie, les fenêtres se limitent à des meurtrières et les portes sont simplement fermées par des peaux tannées. L'intérieur des demeures offre un contraste saisissant, les plus riches objets côtoient des bols de terre et des tables bancales. La tenue des habitants est aussi surprenante. Les soies et les fourrures blanches de Moscovie recouvrent des chausses recousues, des bottes grossières et des chemises de cuir.

Les moeurs des habitants sont à l'image de leur cité. Le crime, le vol et le viol sont la sainte trinité de Refuge ! Nul ne viendra redire au meurtre d'un homme dans la rue, qu'il soit libre ou esclave. Par contre la vengeance est aussi admise. Des règlements de compte entre équipages de drakkars ont tourné ainsi en batailles rangées se soldant par plusieurs dizaines de cadavres jetés aussitôt dans la crique, riche en poissons carnivores !







Deux lieux échappent à cette débauche de violence, le palais royal et les entrepôts. Le palais royal est un lieu où la violence est proscrite tant que le roi ne l'autorise pas. Les meurtres d'esclaves ou les duels sont monnaies courantes mais toujours avec l'aval de Hans le Sanguinaire, le si bien nommé.

Le deuxième endroit privilégié correspond au quartier des "entrepôts", les cabanes où les pirates scandins entassent leurs rapines. Il fut un temps où les combats en cette place étaient quotidiens et sanglants. Pourquoi courir les mers alors que les autres clans entreposaient leurs richesses dans des cabanes ? Finalement une loi proscrivant les combats en ce lieu fut adoptée par tous et respectée depuis lors.

LE PALAIS ROYAL

Le palais royal occupe le centre de Refuge. Les gardes y sont nombreux et vigilants. Le roi n'ayant aucun ami, il a tout à craindre. Une haute palissade sépare le palais du reste de la cité. Une seule porte, gardée par une dizaine de berserkers royaux permet d'accéder au "saint des saints".

Le palais lui même est une grande bâtisse tout en bois. C'est l'une des rares constructions de Refuge ayant un étage. Le rez-de-chaussée se compose d'une immense salle, la salle du trône. Des piliers de bois brut y soutiennent les solives, et des feux brûlent dans des trous creusés à même le sol battu. Des tapis de Turkia cachent cette architecture plutôt frustre. Les murs sont tapissés d'armes en tout genre, trophées de centaines de combat. La véritable pièce d'intérêt est le trône des rois des Iles de Feu.

Ce trône est une merveille valant plusieurs millions d'A. Fondu en or massif, puis ciselé il est rehaussé de milliers de pierres précieuses. Ce trône avait été commandé il y a de ça plusieurs siècles à un illustre artisan français par le Czar.

Mais le commanditaire n'a jamais reçu son trône, capturé par les pirates scandins lors de son envoi par mer vers la Moscovie. Tout autour du trône où se vautre actuellement Hans le Sanguinaire, les tapis présentent tous une coloration d'un rouge sombre. C'est le sang de toutes les victimes égorgées à ses pieds par ses fidèles berserkers qui ont donné cette couleur.





Non loin du trône, une grande fosse a été creusée. C'est dans celle-ci que des combats sont organisés entre berserkers, esclaves ou animaux.

Dernière singularité de la salle du trône, de grandes cages y sont installées contre les murs. Ces cages renferment les plus sauvages des berserkers royaux ! Ces guerriers rendus fous par la soif du sang sont relâchés uniquement avant les combats. Autrement, ils passent le plus clair de leur temps à grogner et à essayer d'attraper à travers les barreaux un esclave distrait.

Tout autour de la salle du trône s'organise un ensemble de dépendances, cuisines, "réserves" à esclaves, casernements des gardes et berserkers ...

L'étage abrite les appartements du roi et de sa reine, la perfide Waltraute. Les plus fidèles guerriers et berserkers y montent une garde vigilante.

LES ENTREPOTS

Les entrepôts sont donc le quartier le plus sûr de Refuge. En dépit de cette sécurité, chaque clan laisse toujours quelques uns de ses meilleurs guerriers pour surveiller sa "caverne d'Ali Baba".

De jour comme de nuit, ces guerriers montent la garde autour du butin du clan.

QUARTIER DES ÉTRANGERS

Le quartier des étrangers est la partie de Refuge où les marchands venus commercer avec les pirates viennent s'installer. On y trouve une petite vingtaine d'auberges donnant toutes sur une place où ont lieu les transactions. Ce quartier de Refuge est légèrement moins sale que le reste de la cité mais tout aussi dangereux.

Il n'est pas rare qu'un jarl agacé par l'entêtement d'un marchand le fasse battre par ses guerriers voir pire. Certains marchands ont été aussi détroussés par des pirates une fois leurs affaires conclues avec d'autres. Aussi les marchands venant à Refuge ont-ils coutume de louer les services de gardes scandins. Certains guerriers se sont fait une spécialité de ce travail.

Voici un exemple "d'auberge" où les personnages pourront séjourner durant leur présence à Refuge. Il s'agit du Cheval Noir, une grande masure tenue par un bâtard chassé d'un clan de pirates. Le Cheval noir consiste en une grande salle enfumée par deux grandes cheminées au mauvais tirage.

Le mobilier se limite à des tabourets venus d'un navire granbreton et de tables prises d'une nef spanyarde. La nourriture consiste en du poisson, toujours et encore. Les "chambres" sont à l'étage. En fait de chambres, il s'agit de pièces séparées par des morceaux de voiles accrochés au toit et péniblement chauffées par des braseros.

La maître des lieux, Brandh Grin, est un éclopé au caractère sournois et avide. Il déverse sa bile sur ses deux esclaves, trimant du matin au soir. Brandh Grin survit dans Refuge grâce à deux mercenaires scandins, Quen et Harrol. Tous deux ont plus de cinquante ans et sont las de naviguer. Ils préfèrent maintenant rester au coin du feu et se faire entretenir par ce bâtard de Brandh qu'ils ne ménagent guère.

Leur jeu favori reste de lui jeter à la tête leurs chopes une fois vidées. Quen et Harrol ont vu maints pays au cours de leur vie aventureuse et ont de nombreuses histoires à raconter, toutes aussi invraisemblables les unes que les autres. En dépit de leur ventre rebondi, tous deux sont restés de bons guerriers.

Utilisez pour les représenter les caractéristiques du Scandin type. Ils maîtrisent la hache à 80 % en Attaque et Parade et possèdent chacun un cristal de lumière (POU : 13 et 10). Ceci explique pourquoi nul ne vient semer le trouble au Cheval Noir.







EVÉNEMENTS TYPIQUES

Les personnages doivent séjourner une petite semaine à Refuge. Voici une liste d'événements pour émailler ce séjour. Ils peuvent en être les acteurs comme les spectateurs.

1 Une rixe éclate entre pirates de deux clans. Quelques insultes ou une longue rivalité déclenche les hostilités. Une dizaine d'hommes des mers empoignent leurs armes et se battent férocement. Les aventuriers ont intérêt à prendre leur distance. En effet dans la furie du combat, certains guerriers donnent de grands coups de hache sur ce qui les entoure.

Cette lutte courte mais violente, permet aux personnages d'observer plusieurs faits intéressants. Tout d'abord la sauvagerie des Scandins et leur caractère enflammé. Le combat finira en une boucherie sanglante, les blessés des deux camps s'étreignant encore jusqu'à ce que la mort les emporte. Les aventuriers pourront aussi découvrir les effets des cristaux de lumière. Un Scandin blessé gravement et acculé par plusieurs ennemis utilisera les pouvoirs de son cristal. Ses blessures disparaîtront comme par enchantement et sa force semblera égaler celle d'un ours ! En quelques coups de haches, il aura tôt fait d'expédier dans un autre monde ses adversaires. Son cristal sera très visible, puisqu'il le porte accroché à un collier de cuir tressé.

2 Des Scandins éméchés viennent chercher noise aux aventuriers. Les pirates sont décidés à rosser ces étrangers et rien ne peut les détourner de leur idée. Le combat est inévitable. Heureusement pour les personnages, aucun des ivrognes ne porte de cristaux de lumière. Utilisez les caractéristiques du Scandin type pour les représenter. Cependant divisez leurs compétences par deux du fait de leur ébriété. Après quelques rounds de combat, visiblement trop saouls pour continuer, ils prendront le large. Les aventuriers ne subiront aucune conséquence fâcheuse de cette lutte.

Leurs protagonistes, une fois leur vin cuvé, ne se souviendront plus de leur visage. Quant aux témoins de la lutte, ils considèreront d'autant plus les personnages que ceux-ci auront rossé sévèrement les attaquants. Une fuite des personnages aura des conséquences plus dommageables. Ils acquériront alors la réputation de couards et les Scandins n'auront de cesse de les provoquer.

3 Des Scandins contactent les personnages dans le but de leur vendre une partie de leur butin. C'est l'occasion pour les aventuriers de se faire des alliés. Ce clan cherche à nouer un accord à long terme avec des marchands pour écouler sur plusieurs années le fruit de leurs futures rapines. Pour obtenir cet accord, ils sont prêts à donner quelques renseignements et quelques gardes à leurs marchands. Le marquis dispose de suffisamment de fonds en pierres précieuses pour passer un accord avec eux.

Le jarl de ce clan se nomme Druss Gerek. C'est un guerrier féroce mais bon vivant et toujours prêt à nouer une amitié "virile", entendez par cela quelques échanges de coups suivis de longues orgies. Druss déteste son roi et apprécie peu les adeptes du Feu Ultime, mais comme tous les Scandins il ne remet pas en cause la tradition de ses ancêtres.

4 Un grand bruit réveillera les personnages et tout Refuge lors d'une nuit. Le volcan vient de cracher un flot de lave et projette des scories brûlantes et une fumée encore plus noire que la nuit. Un vent de panique s'empara de la ville pendant un bref instant, chacun craignant le pire. Non loin des aventuriers se déroule une scène étrange. Plusieurs adeptes du Feu Ultime, aidé par des guerriers, rassemblent des esclaves. Il est préférable que les personnages regardent cette scène de loin s'ils ne veulent pas être conviés aux réjouissances. Dès qu'une vingtaine d'esclaves sera rassemblée, les adeptes du Feu Ultime les mettront à mort à l'aide de grandes haches tout en implorant le volcan de se calmer. Alors que la tête du dernier malheureux roule au sol, la lave cesse de couler et les vapeurs toxiques se dispersent, emportées par les vents du large... Coïncidence ou effet des sacrifices expiatoires ?

5 A un moment du jour, un esclave contacte discrètement les personnages. Il s'agit d'un marin spanyar capturé voici plusieurs années. Ce malheureux sent sa fin proche, ses forces déclinent et il craint d'être jeté dans la fosse aux berserkers ou pire envoyé mourir dans l'île de Cristal. Aussi a-t-il décidé de prendre tous les risques pour fuir cet enfer. Fyriess, tel est son nom, a réussi l'exploit de dérober deux cristaux de lumière (POU : 14 et 16). Il espère proposer ces deux pierres à un marchand en échange de son rachat, ou d'une fuite discrète des Iles de Feu.

Les personnages ont tout intérêt à racheter ou cacher Fyriess. Loin d'être un idiot, Fyriess a écouté des années durant les discussions des pirates. Il a accumulé quantité de renseignements divers et plus particulièrement sur les cristaux et l'île où ils sont extraits. Si les aventuriers aident le marin, celui-ci leur en sera très reconnaissant et leur fournira toute l'aide et tous les renseignements possibles. Vous pourrez ainsi aider vos joueurs par sa voix.

Le maître de Fyriess est un vieux pirate tombé dans l'alcoolisme. Après force jurons et tractations il acceptera de vendre "ce tas d'os bon à rien" pour 500 A.

Fyriess
marin spanyar

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
6	7	12	13	14	10	12

Points de Vie : 7 **Armure** : 0

Arme : aucune, il est trop faible pour combattre.

Compétences : Connaissance des pirates Scandins 54 % ; Connaissance des Iles de Feu 58 %.

Possessions : deux cristaux de lumière.

6 La ville s'emplit en quelques minutes de clameurs, une grande expédition revient des côtes de l'Aquitior, chargée de butins. Plus de vingt drakkars rentrent au port. Une centaine de captifs est descendue des navires pirates ainsi que des centaines de coffres. En une grande procession le clan de Fyrt Nelssen viendra jeter en vrac le fruit de ses rapines sur la grande place des marchands.

Les autres clans et les marchands se pressent aux alentours regardant ce qu'ils pourraient bien troquer et acquérir. Mais chacun attend le roi. Avant le partage du butin, sa vente ou toute autre transaction, le roi doit prendre sa part. Hans le sanguinaire apparaîtra en compagnie de Waltraute et d'une dizaine de berserkers. Le roi choisira un grand manteau de velours rouge, une hache dorée à l'or fin et la reine deux jeunes esclaves promis certainement à une fin proche.

Une fois le couple royal parti, la grande foire commencera. Si les personnages sont saisis de compassion, ils peuvent racheter des esclaves. Cela leur en coûtera entre 200 et 1 000 A par esclave. A eux ensuite de veiller à leur protection.

VOIR REFUGE ET PARTIR

PREMIERE JOURNÉE

L'Arnaugh entre au port escorté des deux drakkars. Le capitaine et son équipage restera à bord de la goélette. Quelques Scandins des deux drakkars pourront accompagner les aventuriers et le marquis jusqu'au quartier des étrangers si ceux-ci en font la demande.







Arrivés dans celui-ci, ils pourront alors installer leurs effets dans l'auberge de leur choix. Vous pouvez dès lors utiliser les événements typiques présentés ci-dessus afin d'épicer le séjour des aventuriers dans cette ville si riante.

DEUXIEME JOURNÉE

Le matin, le marquis demande aux personnages de trouver des hommes de Harren le Grand. Il s'agit de lui faire savoir que le marquis est là et attend sa venu. Ni Fisseron, et encore moins le marquis ne savent où est actuellement le Jarl. Les personnages doivent donc chercher à travers Refuge les hommes de Harren le Grand.

Il est préférable que les aventuriers demeurent ensemble, il n'est pas bon pour un étranger d'errer seul à travers les ruelles de Refuge. Comme tous les clans, celui de Harren possède son entrepôt dans Refuge. Aussi pourront-ils trouver facilement certains de ses hommes affectés à la garde de l'entrepôt du clan. Si les personnages ne pensent pas immédiatement à exploiter cette piste, alors les recherches seront plus longues et hasardeuses.

- Faire la tournée des tavernes : tôt ou tard, selon votre bon plaisir, les personnages découvriront des hommes de Harren le Grand. Avant cela, ils risquent de connaître quelques déboires auprès des Scandins toujours prêts à fracasser le crâne de quelques étrangers osant fouler le sol de leur royaume. Les tavernes foisonnent dans la partie basse de la ville, non loin du port. C'est l'un des quartiers les plus chauds de Refuge, alors prudence !

- Le port : Les aventuriers seront mal accueillis sur le port. Les pirates tolèrent que les marchands viennent sur leur île, mais craignent toujours que quelques espions rapportent à une flotte de guerre le mouvement de leurs drakkars. Ainsi, 10 ans plus tôt une grande flotte de cent drakkars est tombée dans un piège tendu par l'armada d'Espanya. De la flotte qui devait mettre à feu et à sang les riches côtes de l'Espanya, n'est revenu qu'un drakkar. Depuis, tous les Scandins se méfient des étrangers rôdant dans le port de Refuge.

- Interroger les marchands : Certains travaillent avec le clan de Harren. Cependant ils ne sont guère disposés à renseigner des concurrents. Ils iraient plutôt recruter quelques pirates afin de leur causer de menus ennuis ...

- Demander à Brandh : cette créature sournoise s'est tissé un réseau de renseignements auprès des esclaves. Pour 1 000 A il peut fournir le renseignement en une journée et envoyer un message à Harren. La fourberie étant sa seconde nature, Brandh se dépêchera d'envoyer à la reine Waltraute un rapport sur des "marchands" recherchant Harren le Grand. Après tout Harren commande l'un des plus grands clans de l'archipel et il pourrait songer à renverser Hans le Sanguinaire.

Ainsi la recherche des hommes de Harren peut causer de sérieux ennuis aux aventuriers si ceux-ci manquent de tact. Une fois rencon-







trés, les hommes d'Harren se chargeront de délivrer le message du marquis à leur jarl. Un drakkar du clan est actuellement dans le port. Quant au jarl, Il rassemble une flotte afin de lancer un raid contre les côtes du Vieux Royaume. D'après eux, leur jarl pourrait être à Refuge d'ici quelques jours. Le marquis refusera toute idée d'embarquer immédiatement pour rejoindre Harren le Grand, il craint que ceci éveille les soupçons de la reine ou du culte du Feu Ultime.

TROISIEME JOURNÉE

Cette journée, le marquis demandera aux aventuriers de collecter des renseignements divers sur le roi et le culte du Feu Ultime. Le marquis désire connaître l'état des rapports de force des différentes factions afin de mieux convaincre Harren le Grand. Une deuxième fois les personnages devront se "promener" dans Refuge. Voilà ce qu'ils peuvent retirer d'une journée passée dans les tavernes et autres lieux de rencontres.

- Le roi Hans le Sanguinaire est haï de tous. La rumeur affirme qu'il sombre dans une folie rouge et n'a de cesse de voir le sang couler autour de lui. Certains jarls affirment avoir vu le roi parler seul et errer dans son palais en proi à de terribles tourments. Cette faiblesse d'âme est méprisable pour un Scandin. Certains jarls ont tenté leur chance ; mais en vain. Hans le Sanguinaire demeure un grand guerrier et a terrassé selon la coutume tous ces prétendants en un combat singulier.

- La reine Waltraute bénéficie d'une popularité encore plus mauvaise que son époux. Tous les Scandins affirment qu'elle est la véritable gouvernante du royaume, son époux étant un fantoche qu'elle manipule. Ses adversaires ayant la fâcheuse tendance à succomber par "accident", les langues sont tout de même peu loquaces à son propos.

- Le culte du Feu Ultime est de plus en plus craint de par les agissements de son grand prêtre, Raph. Ce dernier réclame de plus en plus d'esclaves à tel point que les Scandins craignent bientôt de voir tous leurs nouveaux captifs partir en fumée. Aussi le culte du Feu Ultime ne connaît pas une très grande popularité parmi les pirates.

- Harren le Grand passe pour l'un des possibles prochains rois des îles de Feu. Sa volonté est respectée dans tout son clan. Ses raids lui ont rapporté richesse, gloire et de nombreux hommes l'ont rejoint. Sa troupe est l'une des plus nombreuses et des plus redoutables à l'heure actuelle.

QUATRIEME JOURNÉE

La quatrième journée sera occupée à respecter la coutume. Tout marchand qui vient sur Refuge doit offrir un présent au roi. Les personnages devront donc apporter le présent du marquis au palais. Le marquis a prévu pour cela une grande coupe d'or pur emplie de perles. La coupe est celle d'un prince d'Otriche et les perles proviennent du moyen orient.

Lorsque les personnages sont amenés dans la salle du trône, le roi et la reine assistent à un petit divertissement. Toute la cour est réunie autour de la fosse où quelques maladroits esclaves tentent d'échapper à la furie d'un berserker royal. De temps à autre, des filets de sang viennent tâcher les spectateurs. Encore plus effrayant, tous les autres berserkers enfermés dans des cages poussent des grognements lupins, retroussent leurs lèvres et trépignent sur place en fixant les personnages.

Le dernier esclave étripé, le roi et la reine regagneront leurs trônes et s'occuperont des personnages. Le roi sera agréablement surpris du présent et grognera d'une voix forte : "Voilà de quoi boire de bonnes rasades de sang. Mes ennemis en sont toujours abondamment fournis". Les jarls présents riront devant ce trait d'esprit très scandin mais pas les esclaves. Sur un signe du roi, l'un d'eux sera égorgé et son sang emplira la coupe... Là dessus le roi congédiera les visiteurs. Cependant si les aventuriers ont manqué de discrétion les jours précédents, la reine Waltraute leur posera quelques questions sur leurs intentions et leurs liens avec Harren le Grand.

CINQUIEME JOURNÉE

Cette journée sera consacrée à la couverture des personnages. S'ils ont été acceptés à Refuge par les Scandins, c'est parce que ceux-ci les prennent pour des marchands. Aussi le marquis leur demandera-t-il de tenir ce rôle. Il leur confiera une bourse remplie de 20 000 A en pierres précieuses. A eux de dépenser cette somme.

Le plus simple est de faire la tournée des entrepôts. Les Scandins sont toujours prêts à en montrer le contenu à quelques marchands. Ces entrepôts renferment tout ce qui est possible d'imaginer à l'exception d'objets technologiques. Les aventuriers peuvent ainsi acheter des biens divers pour leurs propres besoins. Le marquis n'a cure de leurs achats, il ne compte pas ouvrir un négoce prochainement. Les Scandins pratiquent des prix très intéressants, divisez par trois le coût des objets qu'ils mettent en vente.

Les Scandins pratiquent une négociation musclée, ils n'hésitent pas quelquefois à menacer les marchands afin de leur vendre quelques débris sans intérêt. Si les personnages se laissent impressionner, ils risquent de revenir chargés de babioles. Cependant, les Scandins évi-

Scandin type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	13	10	12	14	11

Points de Vie : 16 **Armure** : 1D6-1, cuir

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2M	65 %	3D6+1D6	55 %

Compétences : Nager 80 % ; Faire des noeuds 75 % ; Grimper 55 % ; Navigation 60 %.

Berseker royal

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
21	20	20	6	13	16	6

Points de Vie : 27 **Armure** : 0

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache 2 M	95 %	3D6+2D6	80 %
Morsure	70 %	1D4+2D6	-
Poings	70 %	1D4+2D6	-
Pied	70 %	3D6	-

Jarl type

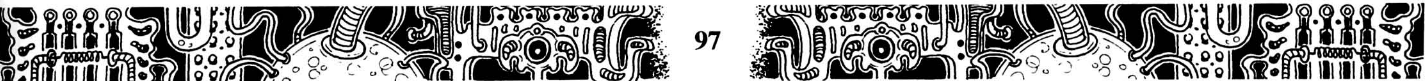
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	14	14	17	14	15

Points deVie : 18 **Armure** : 1D6+1, cotte de maille

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache	85 %	3D6+1D6	80 %

Compétences : Eloquence 62 % ; Navigation 86 %.

Possessions : un ou plusieurs drakkars et au moins un cristal de lumière.





tent de molester un marchand lors d'une négociation. Leurs cerveaux frustres ont tout de même remarqué qu'un marchand ne revenait plus jamais s'il avait subi un mauvais traitement lors de tractations. Un autre danger plus sérieux plane sur les aventuriers. Leur bourse bien remplie risque d'attirer quelques convoitises et par la même quelques coups de haches. Soit les personnages devront faire preuve d'une grande discrétion dans leurs achats ou louer les services de quelques gardes du corps scandins (comptez 100 A par jour et par garde).

SIXIEME JOURNÉE

Le sixième jour de leur présence à Refuge arrivera un drakkar envoyé par Harren le Grand. Une dizaine de guerriers conduits par Karralf, l'un de ses lieutenants, viendront chercher les aventuriers et le marquis dans leur auberge.

Le marquis enverra l'un des aventuriers porter un message au capitaine de l'Arnaugh. Le navire est maintenant libre de partir. Pour le retour, les personnages devront donc compter sur le clan d'Harren. Dès que tout le monde sera embarqué, le drakkar fera voile hors de la crique vers le domaine d'Harren le Grand.

HARREN LE GRAND

La navigation vers le domaine d'Harren le Grand sera paisible, mises à part quelques fumées émises par les volcans et quelques fortes lames provoquées par un séisme. La traversée de l'archipel des Iles de Feu semble aisée en leur compagnie. A la différence de l'équipage de l'Arnaugh, les Scandins sont parfaitement détendus et semblent ignorer les récifs qui les entourent.

Le voyage jusqu'au fief de Harren prendra trois jours pendant lesquels les personnages pourront faire la connaissance du capitaine Sbiosvky, un vieux compagnon de Harren. Sbiosvky est une montagne de muscles couturée de cicatrices, vêtue de velours de Granada et jouant toujours avec sa grande hache. Sbiosvky sera un hôte cordial et traitera le marquis et ses compagnons selon les normes de la politesse scandine. En d'autres termes ils les laissera en vie. Voici ce que les personnages et le marquis peuvent apprendre en discourant avec Sbiosvky.

- Harren voue une haine toujours aussi tenace envers le culte du Feu Ultime.

- Au fil des ans, Harren a rassemblé dans son clan tous les guerriers ayant eu quelques déboires avec le culte du Feu Ultime.

- Harren depuis cinq ans a conduit de grandes et fructueuses expéditions. Ces succès ont fait de lui un chef prestigieux et incontesté mais ont aussi drainé quantité de guerriers aventureux. Son clan rassemble ainsi plus de 2 000 guerriers et 100 drakkars. C'est l'une des premières forces de l'archipel.

LE CLAN DE HARREN

L'approche du repaire de Harren sera périlleuse même pour un équipage scandin. En effet le jarl a choisi pour base une île perdue au milieu d'un dédale de récifs. Seuls ses capitaines connaissent le bon chemin à suivre pour ne pas finir en aliments pour sardines. La traversée de ce champ de récifs prendra trois bonnes heures. Enfin, le drakkar entrera dans un cratère partiellement effondré et envahi par l'océan.

L'ILE DU DRAGON

L'île occupée par Harren tient son nom d'une vieille légende. Les premiers Scandins qui vinrent occuper les Iles de Feu, y trouvèrent un grand dragon or et vert. Réveillé par les cris des barbares, le dragon leur promit que ces îles seraient renversées par les flots et la terre année après année. Après cette prophétie et quelques Scandins gobés, le dragon plongea dans les flots et y disparut à jamais. Depuis, chaque année une île de l'archipel est au moins engloutie ou émerge de l'océan.

Le volcan de l'île du Dragon est éteint depuis plusieurs siècles. Une partie du cône volcanique s'est effondrée, faisant ainsi entrer l'eau dans le cratère. Le pourtour du cratère est criblé de grandes cavernes. C'est dans celles-ci que se sont installés les Scandins. Le cratère leur sert de port. La surface de l'île est recouverte de buissons et de rares arbustes rabougris.

SES FORCES

Le clan de Harren compte deux mille guerriers, ce qui en fait l'un des plus forts de l'archipel. Qui plus est, cette force numérique est accrue par la valeur des hommes. La plupart des guerriers sont des vétérans ayant rejoint Harren plutôt que de suivre un jarl moins ambitieux. L'équipement de ces guerriers est aussi de bonne qualité. Tous portent de grandes cottes de mailles, des écus en acier aussi grands que leur porteur et des casques complets.

Harren dispose aussi de plusieurs chefs de guerre fidèles, braves et expérimentés. Harren bénéficie d'une grande popularité auprès de ses hommes. Tous le suivraient jusqu'en enfer et même dans le volcan du Feu Ultime.

La flotte de Harren est aussi impressionnante que ses guerriers. Elle compte une centaine de drakkars bien entretenus et construits par les meilleurs artisans de l'île.

Guerrier typique du clan de Harren

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	14	13	13	14	12

Points de Vie : 17 **Armure** : 1D6+1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2M	68 %	3D6+1D6	55 %
Grand Ecu	-	-	25 %

Compétences : Nager 54 % ; Faire des Noeuds 63 % ; Grimper 42 %.

Garde type de Harren

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	15	15	13	14	14	12

Points de Vie : 18 **Armure** : 1D6+1+1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2M	76 %	3D6+1D6	72 %
Grand Ecu	-	-	32 %

Compétences : Nager 63 % ; Faire des Noeuds 70 % ; Grimper 68 %.

Possessions : un cristal de lumière (POU : 10) et une cotte de maille de qualité.

Note *: le grand écu porté par ces Scandins leur couvrent tout le corps. Si l'un d'eux est touché par des armes de jet et que son grand écu est sur la trajectoire de ces projectiles, ce bouclier ajoute alors automatiquement 1D10+1 points de protection.*





LES FIGURES DU CLAN

Harren le Grand

Harren est le maître incontesté de son clan. Physiquement c'est un géant. Agé de quarante ans, il n'a rien perdu de sa force. C'est un chef avisé qui sait reconnaître les qualités de ses hommes et celles de ses adversaires. En toute circonstance, il reste maître de lui, du moins au regard des critères scandins. La seule passion qui l'aveugle est sa vengeance envers Raph.

Harren le Grand
noble, marin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	20	14	16	14	18

Points de Vie : 24 **Armure** : 1D6+1+1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2M	99 %	3D6+1D6	95 %
Grand Ecu	-	-	35 %

Compétences : Navigation 96 % ; Eloquence 92 % ; Nager 65 % ; Grimper 68 % ; Faire des Noeuds 72 %.

Possessions : deux cristaux de lumière (POU : 17 et 18).

Orkwald le sombre

Orkwald le sombre est un vieux Scandin, il a plus de soixante ans. Sa vie a été une suite ininterrompue de pillages, de batailles et de navigation à travers les mers connues et inconnues.

Orkwald a tenté de prendre la couronne de Scandie mais a été vaincu par les légions granbretonnes. Avec le reste de son clan il a rejoint son lointain parent, Harren.

Orkwald a fait sienne la vengeance de Harren. Les liens du sang ont une signification très forte pour les Scandins. Orkwald est devenu très taciturne avec l'âge. Ses cheveux et sa longue barbe sont totalement blancs. Ses yeux paraissent comme endormis voir éteints. Certains disent qu'il a atteint dans sa jeunesse les côtes de l'Amarekh en longeant la grande banquise.

Orkwald le Sombre
noble, marin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	16	16	17	13	12

Points de Vie : 16 **Armure** : 1D6+1+1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2M	98 %	3D6+1D6	94 %
Grand Ecu	-	-	32 %

Compétences : Navigation 99 % ; Eloquence 51 % ; Nager 72 % ; Grimper 56 % ; Faire des Noeuds 81 %.

Possessions : deux cristaux de lumière (POU 17 et 14).

Teglieff le gaucher

Teglieff est certainement l'homme le plus craint du clan. Teglieff est un bâtard, sa mère ayant été enlevée en Asiacommunista par une incroyable expédition de pirates scandins. Il porte de longs cheveux noirs, ses yeux présentent des plis étranges et son teint de peau une coloration jaunâtre.

Teglieff s'est fait une réputation de bravoure mais aussi de cruauté, ses prisonniers ne sont pas à la fête avec lui.

Teglieff le Gaucher
noble, marin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	15	13	15	16	17

Points de Vie : 18 **Armure** : 1D6+1+1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2M	95 %	3D6+1D6	93 %
Grand Ecu	-	-	31 %

Compétences : Navigation 88 % ; Eloquence 90 % ; Nager 51 % ; Grimper 87 % ; Faire des Noeuds 92 %.

Possessions : deux cristaux de lumière (POU : 14 et 16)

Sbiosvky

Les personnages ont pu découvrir Sbiosvky lors du voyage les menant à l'île du Dragon.

Sbiosvky

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	17	17	13	15	13	14

Points de Vie : 23 **Armure** : 1D6+1+1D6

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2M	91 %	3D6+1D6	90 %
Grand Ecu	-	-	36 %

Compétences : Navigation 90 % ; Eloquence 68 % ; Nager 57 % ; Grimper 61 % ; Faire des Noeuds 82 %.

Possessions : deux cristaux de lumière (POU : 15 et 15)







LE SÉJOUR

PREMIERE JOURNÉE

Harren a prévu un accueil somptueux pour le marquis. Lorsque le drakkar entrera dans le cratère, tous les guerriers du jarl seront sur la rive. Ils forment une troupe plutôt inquiétante, plus de 2 000 barbares en armes et armures, immobiles et silencieux. Quant le drakkar sera sur le point d'accoster, tous les guerriers se mettront à hurler et frapperont leur fer de hache contre leur bouclier ! Harren, entouré de ses chefs de guerre, se tient en avant de ses guerriers, et viendra accueillir le marquis en l'appelant par son véritable nom...

La première journée passée dans l'île du Dragon sera une journée de fêtes. Un grand banquet sera organisé. Dix heures durant, une avalanche de mets, de tonneaux déferlera sur les tables où feront ripaillestous les Scandins en compagnie du marquis et des aventuriers. La popularité des personnages dépendra du nombre de chopes vidées et de kilos de viandes engloutis. A la mode scandine, les festivités s'arrêteront uniquement avec le dernier convive. En d'autres termes tant qu'un Scandin n'aura pas encore roulé sous la table, la fête continuera. Etre le dernier debout dans une telle fête apporte une grande gloire. Aussi si vos joueurs veulent être de la partie souhaitons leur une bonne constitution. Seul ceux ayant une CON de 18 peuvent espérer rester avec les derniers. Pour gagner ce championnat d'ivrognerie, un personnage doit réussir un jet sous sa CON x 1 si celle-ci est supérieure à 18.

DEUXIEME JOURNÉE

La deuxième journée sera plus calme, surtout la matinée, durant laquelle les Scandins émergeront lentement de leur sommeil. Il est probable que les aventuriers demandent quelques explications au marquis, suite aux déclarations de Harren. Le marquis mettra alors bas les masques et avouera sa véritable identité et le vrai but de sa quête. L'après midi, Harren réunira ses chefs de guerre, le marquis et les personnages sur la demande expresse du marquis. Il insistera pour qu'ils soient présents lors du conseil, les présentant comme des experts.

Le conseil se tiendra dans une grande caverne tapissée des trophées du clan d'Harren. Entre autres, tout un pan de la caverne est tapissé de casques granbretons, des casques du Poisson et du Serpent de Mer, vestiges de quelques batailles en haute mer.

Harren prendra la parole devant ses chefs de guerre et les personnages et leur exposera sa volonté, attaquer l'île de Lava et tuer Raph. Ses chefs de guerre réagiront plutôt négativement. Ils avanceront des arguments apparemment irréfutables pour dissuader Harren.

- Tous les guerriers de la secte possèdent chacun un cristal de lumière, et ils sont au moins cinq cents. Le clan d'Harren compte seulement deux cents cristaux de lumière.

- Le Culte du Feu Ultime protège les Scandins de la furie des volcans et ce serait un blasphème de les attaquer même si les prêtres méritent de mourir cent fois.

A ces arguments, Harren et le marquis ont trouvés deux réponses.

La première est Daralf, un prêtre renégat du culte du Feu Ultime. Ce dernier a attiré sur lui la colère du grand prêtre Raph et a du fuir pour sauver sa vie. Sur une invitation de Harren, Daralf entrera dans la salle du conseil pour y faire une grande révélation. Daralf affirmera que les prêtres actuels du culte ont trahi la confiance que tous les Scandins portent en eux. En effet, selon Daralf, Raph a fait construire dans le lieu saint du culte une machine technologique comme celles qui ont semé la mort lors des âges sombres.

La deuxième est l'offre faite par le marquis d'apporter au clan de Harren 200 cristaux de lumières.

Après quelques heures de débats, les chefs de guerre donneront leur accord au plan de Harren et du marquis.

Il reste à ramener les 200 pierres. Cette tâche revient aux personnages. Ces cristaux se trouvent uniquement sur une île et tout Scandin refusera d'y mettre les pieds sauf sur ordre du roi. Aussi un drakkar et son équipage seront préparés pour emmener les aventuriers dans l'île de Cristal.

TROISIEME JOURNÉE

Durant cette journée, le drakkar destiné à emmener les personnages est préparé. Le marquis restera à l'île du Dragon. Les Scandins donnent les renseignements suivants aux personnages :

- Le travail sur l'île est fait par des prisonniers.

- Ces captifs apportent leurs découvertes à des Scandins dans une tour fortifiée. Ces derniers leur donnent de l'eau et de la nourriture en échange.

- Toutes les deux semaines des drakkars du roi viennent chercher les cristaux et apporter des vivres et de l'eau ainsi qu'un nouveau groupe de Scandins.

- L'île est entièrement stérile et mortelle pour tous les êtres vivants. Nul n'y survit plus de quelques mois.

A la fin de la troisième journée, le drakkar emporte les aventuriers pour l'île de Cristal.

L'ILE DE CRISTAL

La navigation depuis le repaire de Harren jusqu'à l'île de Cristal sera paisible. Harren le Grand est assez craint pour qu'aucun Scandin ne s'en prenne à ses navires.

LA COURONNE DU DIABLE

Le plus périlleux est à venir. L'île de Cristal est entourée d'une couronne de récifs très large est très dangereuse. Les courants y sont très puissants, et les brisants s'y comptent pas milliers.

La quantité de récifs fait de cet endroit un labyrinthe de canaux mortels pour les navires. Des débris d'épaves décorent même encore certains de ces récifs. Cet endroit périlleux a bien mérité son nom de Couronne du Diable. Le capitaine du drakkar attendra qu'une brume se lève avant d'entrer dans la Couronne du Diable. Il veut arriver jusqu'à l'île à l'insu des gardiens de la tour. Lors de leur voyage, les personnages auront pu voir deux drakkars croisés non loin des récifs. Il s'agit de navires royaux chargés de guerriers prêts à accourir au secours de l'île de Cristal. Le navire devra patienter une bonne journée avant qu'une brume se lève.

Lors de la traversée de la Couronne du Diable, le drakkar sera attaqué par les serpents de l'archipel. Il s'agit de créatures mutantes qui infestent les eaux en cet endroit. Leur aspect est plutôt étonnant, une gueule de crocodile montée sur un long cou verdâtre, un corps ressemblant à un tonneau criblé de longues épines et deux grandes nageoires. Le corps du serpent est une grosse baudruche pleine de gaz qui lui permet de flotter. Ce gaz lui permet aussi de projeter les épines à une trentaine de mètres. Les serpents de l'archipel chassent par meute. Dès qu'ils repèrent un navire ils l'entourent tout en nageant entre deux eaux, et ensuite ils délivrent une volée d'épines puis ils tentent de grimper à bord. Le combat contre ces créatures sera un moment très périlleux. N'oubliez pas que le drakkar est entouré de récifs et ballotté par de violents courants. La plupart de l'équipage est occupée à la bonne marche du navire. Aussi les personnages auront le rôle principal dans cette lutte.







Serpent de l'archipel		
Caractéristiques	**Moyenne**	**Compétences**
FOR 4D6	(14)	Nager 80+1D10 %
CON 3D6	(10)	Embuscade 40+1D10 %
TAI 6D6	(19)	Grimper 30+1D10 %
INT 2D6	(3)	
POU 1D6	(3)	
DEX 3D6	(10)	

Points de Vie : CON+TAI-12

Points de Vie Moyens : 17

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	30 %	2D8	-
Epines dorsale (1D4)	20 %	1D6+1	-

EFFETS DE L'ILE

L'île de Cristal a un effet destructeur sur tous les organismes vivants. Elle agit comme un vampire qui vide de son énergie tous les animaux et même les plantes. Rien n'y échappe. Bizarrement cette énergie vitale est concentrée par l'île dans les fameux cristaux de lumière.

L'île de Cristal affecte toute personne passant au moins une heure sur son sol ! Ensuite par semaine passée sur l'île, les effets destructeurs sont renforcés. Pour déterminer ces effets utilisez le tableau suivant.

Les cristaux de lumière sont inopérants sur l'île elle même. En d'autres termes on ne peut utiliser leur pouvoirs sur l'île.

D6	Effets
1	Miracle, aucun effet !
2	Perte de 1 point de CON.
3	Perte de 1D3 points de CON.
4	Perte de 1 point de POU.
5	Perte de 1D3 points de POU.
6	Perte de 1D3 points en POU et CON.

L'ILE DE CRISTAL

L'île de cristal a une forme quasi circulaire. Il s'agit d'une île de petite taille. Son diamètre ne dépasse pas sept milles. Six vallées rayonnent du centre de l'île vers sa périphérie.

Une grande cavité occupe le centre de l'île. L'île de Cristal se compose d'une seule roche cristalline. Cette roche à une coloration bleutée et un aspect quasi translucide. Dernière particularité, cette roche se délite en créant des arêtes tranchantes comme du verre.

Toute la surface de l'île est donc couverte d'éclats et d'affleurements qui sont autant de petites lames. Cette particularité oblige les voyageurs à prévoir des semelles renforcées, sinon en moins d'une journée ou deux, des semelles classiques seront lacérées. Toute chute sur l'île provoque aussi des coupures, comptez 1D4 points de dégâts absorbables par l'armure.

Le seul point d'eau de l'île est sa grande cavité au centre. Il s'agit d'eau de ruissellement, aussi il n'est pas rare de voir ce petit lac se retrouver asséché.

L'île de Cristal regorge d'ossements. Depuis des siècles, des captifs viennent ici à la recherche des cristaux de lumière et y finir leur vie. L'espérance de vie étant de quelques mois, des milliers et des milliers de malheureux sont morts sur cet îlot.

LA TOUR À LA CLOCHE

Les Scandins ont fait construire un solide débarcadère et une haute tour où sont entreposés des vivres, de l'eau et les cristaux de lumière collectés. Quelques Scandins y séjournent toujours. Leur mission est de récupérer les cristaux donnés par les captifs, et de leur fournir en échange eau et nourriture. Leur tâche principale consiste à veiller à la sécurité de l'île afin que nul ne vienne dérober les cristaux. Ces Scandins sont dépêchés sur place pour un séjour de deux semaines. Ils sont choisis par le roi lui même parmi les guerriers des clans et nul ne peut se dérober. Toutes les deux semaines, deux drakkars viennent apporter de nouveaux captifs, des vivres, de l'eau et une relève pour les gardiens de la tour. Une grande cloche de bronze est installée au sommet de la tour. Ses sonorités s'entendent des milles et des milles à la ronde. Les gardiens de la tour ont pour ordre de la faire sonner en cas d'attaque.

Les gardiens de la tour sont au nombre de cinq. Il s'agit de fidèles du roi Hans le Sanguinaire.

- Jorvus

Le chef du détachement. Jorvus est l'un des gardes personnels du roi. Utilisez pour le représenter les caractéristiques du jarl type donné dans le chapitre Refuge. Jorvus passe le plus clair de son temps dans la tour à boire du vin et compter les cristaux collectés.

- Hander, Kerl, Thenkard

Trois guerriers scandins. Ces trois là se partagent la veille au sommet de la tour afin de guetter l'arrivée d'un navire ennemi. Ils reçoivent aussi les cristaux de la main des captifs et leur donnent en fonction de leur récolte nourriture et boisson. Hander et ses amis sont à l'habitude des braves, mais le séjour dans cette île ensorcelée les inquiète. Si Jorvus venait à périr, ils lâcheraient pied rapidement. Utilisez pour les représenter les caractéristiques du Scandin type présenté dans le chapitre Refuge.

Journée	Quantité de Cristaux
0	300+1D10/0
1	20+1D10
2	50+1D10
3	70+1D10
4	100+1D10
5	120+1D10
6	150+1D10
7	170+1D10
8	200+1D10
9	220+1D10
10	250+1D10
11	270+1D10
12	300+1D10
13	300+1D10/0







- Rustav

Un berserker royal. Depuis son arrivée dans l'île de Cristal, Rustav est devenu incontrôlable. Jorvus l'a laissé partir. Maintenant il rôde autour de la tour et attaque de temps à autre un captif. Utilisez pour le représenter les caractéristiques du berserker royal donné dans le chapitre Refuge.

LES CRISTAUX DE LUMIERE

Plusieurs solutions peuvent être retenues par les joueurs afin de voler les cristaux de lumière. La plus évidente consiste à attaquer la Tour à la Cloche et s'emparer des pierres accumulées, détrousser les différents captifs, prospecter soi même sur l'île ou encore attaquer les drakkars venant chercher les pierres. Nous allons détailler ci-dessous les avantages et inconvénients de chaque méthode.

ATTAQUER LA TOUR

La méthode la plus directe et la plus expéditive. Le plus délicat consiste à surprendre les Scandins et les éliminer avant qu'ils sonnent la grande cloche. Sinon les drakkars au large seront prévenus et se dirigeront au plus vite vers l'île. N'oubliez pas qu'ils sont chargés de berserkers et de guerriers et que les navires sont commandés par des capitaines connaissant parfaitement la Couronne du Diable.

Surprendre les Scandins dans la tour n'est pas aisé. L'un d'eux veille toujours au sommet près de la cloche. Le mieux est de s'approcher de la tour de nuit ou par temps brumeux. Les abords de la tour, comme le reste de l'île à vrai dire sont absolument nus, pas le moindre couvert où se cacher.

Une autre solution consiste à se présenter à la tour déguisés en captifs venant apporter leur lot de cristaux. Les Scandins ne se méfient pas de ces larves et il sera facile de les surprendre dans la tour. En même temps, un arbalétrier pourra tuer le veilleur à la cloche.

Les cristaux sont contenus dans un grand coffre d'acier à l'étage. Ce coffre est scellé dans la muraille et seul Jorvus en possède la clef. Si Jorvus voit que les choses tournent mal, il jettera la clef par une meurtrière dans la mer. Le coffre est très résistant (Armure : 12, Points de Vie : 20) et la serrure difficile à forcer (-30 % en Crocheter).

Suivant la période choisie par les aventuriers, le coffre recèle plus ou moins de cristaux. En effet si les personnages attaquent la tour le jour suivant la remise des cristaux aux drakkars du roi, le butin sera maigre. Utilisez la table plus haut pour déterminer le contenu du coffre le jour d'attaque, le jour 0 étant le jour de passage du drakkar.

DÉTROUSSER LES CAPTIFS

Détrousser les captifs permet au personnage de collecter facilement des cristaux. Les prisonniers sont tellement affaiblis qu'ils







n'opposeront aucune résistance. Pour chaque captif intercepté, les personnages prennent 2D6-2 cristaux.

Les captifs ne résisteront pas aux aventuriers mais ils parleront d'eux aux Scandins. Après tout si ils n'apportent pas de cristaux ils ne reçoivent ni eau ni nourriture. Dans ce cas, les Scandins sonneront la cloche et attendront l'arrivée des drakkars de veille pour battre l'île à la recherche de ces voleurs.

Une meilleure solution consiste à s'allier avec les captifs. Ces malheureux rêvent de fuir cet enfer. Ils seront prêts à travailler d'arrache pieds pour payer leur liberté. Chaque captif contacté rapportera ainsi par jour 2D6 pierres. L'île compte environ cent captifs. Malheureusement le drakkar peut emporter seulement une cinquantaine de ces malheureux.

Les aventuriers ne pourront pratiquer longtemps ce système. Les Scandins de la tour découvriront que la quantité de pierres remise chute brusquement. Deux d'entre eux partiront en patrouille à travers l'île. S'ils ne reviennent pas, Jorvus fera sonner la cloche.

PROSPECTER

Si les joueurs décident de prospecter par eux-mêmes, ils font alors un bien mauvais choix. Le clan d'Harren a besoin d'au moins deux cents cristaux. Collecter tous ces cristaux par eux-mêmes leur demandera plusieurs mois. Pour chaque prospecteur, effectuez un jet en Chercher chaque jour. Une réussite apporte 1D3 cristaux, un critique le double, une maladresse la personne est tombée et perd automatiquement 1D4 points de vie.

ATTAQUER LES DRAKKARS

Attaquer les drakkars revenant chargés de cristaux n'est pas une brillante idée. Les personnages disposent d'un seul drakkar à l'équipage vaillant mais réduit. Tout combat naval se soldera au mieux par une fuite piteuse du navire des personnages, le pire étant qu'ils servent d'aliments pré-hachés pour les serpents de l'archipel.

FUIR LA COURONNE DU DIABLE

Si les personnages ont réussi l'exploit de prendre suffisamment de cristaux sans faire sonner la cloche de la tour, alors la fuite sera aisée. Sinon, ils risquent d'être pris en chasse par les deux drakkars de veille. Cette situation est très dangereuse pour les personnages. L'équipage de ces drakkars compte plus de 160 guerriers et berserkers alors que celui des personnages compte une trentaine d'hommes. Aussi tout abordage finira par un massacre. Heureusement pour les personnages, ce défaut d'équipage fait que leur navire est bien plus léger, donc plus rapide et peut passer au dessus de certains hauts fonds interdits aux autres navires.

FEU ET FLAMMES

Le retour du drakkar des personnages sera attendu avec impatience par Harren et le marquis. La réussite de leur plan dépend de celle des aventuriers. S'ils réussissent à ramener le compte de cristaux de lumières (200 au moins) alors les événements se précipiteront.

Harren réunira le conseil des chefs de guerre et leur montrera les 200 cristaux étincelants. Toute contestation devenue impossible, les chefs de guerre prendront leur grande hache, leur part de cristaux et iront rassembler leurs guerriers. Quelques heures plus tard, devant tous ses hommes, Harren fera une grande harangue. Il leur proposera de le suivre à l'attaque de l'île de Lava afin d'éliminer du culte du Feu Ultime les éléments dangereux et fous. Ils laissera ses hommes libres de le suivre ou non. La réponse ne se fera pas attendre, la plupart l'acclameront et affirmeront être prêts à le suivre jusque dans le volcan de Lava lui même.

Une petite centaine d'hommes refuseront de profaner Lava et préféreront rester à l'île du Dragon. Afin de contrecarrer toute tentative de trahison, Harren a fait préparer la flotte pour un raid les jours précédents. Aussi sur un signe de leur jarl, tous les Scandins monteront à bord de leurs drakkars et feront voile vers Lava avant la tombée du jour.

La flotte de Harren se divisera en plusieurs escadres chacune menée par l'un des chefs de guerre, le rendez vous étant fixé dans trois jours au large de l'île de Lava.

Un drakkar sera réservé pour les personnages et le marquis. Son équipage est au complet et trié sur le volet. Il compte une cinquantaine de guerriers commandé par un capitaine de grande valeur. Prendre pour l'équipage les caractéristiques des guerriers du clan de Harren et pour le capitaine celles de Teglieff. Le drakkar des personnages fera route seul, sa destination est Lava mais son atterrage est à l'opposé de celui de la grande flotte. Avant le départ chaque personnage recevra deux cristaux de lumière.

Le plan de Harren et du marquis est le suivant. Harren et ses guerriers attaqueront la petite ville de Lava où vivent les fidèles du culte. Cette attaque surprise et violente devrait drainer vers la ville tous les gardes ou presque, ce qui permet au marquis et aux personnages de s'infiltrer par les galeries secrètes du culte.

Si les personnages n'ont pas ramené de l'île de Cristal le compte de pierres alors tout ce qui précède part en fumée. Selon leur promesse, les chefs de guerre refuseront alors d'attaquer Lava. Furieux, Harren et le marquis se disputeront.

Après quelques heures de grondements, les deux hommes tomberont sur un nouvel accord. Un autre drakkar avec les aventuriers et le marquis cette fois repartira vers l'île de Cristal. C'est leur dernière chance. Harren précisera au capitaine qui accompagnera les aventuriers de jeter par dessus bord toute cette vermine s'ils ne réussissaient pas à rapporter suffisamment de cristaux...

L'ILE DE LAVA

L'île de Lava correspond au plus grand volcan de l'archipel. L'île en fait se limite à un cône, haut de plus de mille mètres ! Son activité a été constante depuis des siècles et des siècles. Il crache continuellement une épaisse fumée jaunâtre qui au contact de l'eau provoque une brume opaque qui noient tous les environs de Lava. Cette brume a fait de tout temps un mystère de l'île. La navigation y est périlleuse du fait du peu de visibilité. C'est pourquoi les prêtres du Feu Ultime font toujours sonner, de nuit comme de jour, année après année de grandes cloches. Celles-ci guident les navires de la secte. Ces cloches ont une réputation infernale auprès des marins. En effet la secte envoie dans le volcan tout naufragé ou intrus sur l'île.

De temps à autres, au moins une fois par an, le lac de lave se vide en une grande coulée. Celle-ci se déverse dans l'océan par les nombreuses galeries qui percent le cône du volcan. Ces coulées créent des nuées de vapeur au contact de l'eau froide et renforcent encore la brume.

L'île est dépourvue de toute végétation à l'exception de quelques épineux et lichens.

Le cratère intérieur a une forme complexe. En fait il s'agit de la combinaison de plusieurs cratères, ce volcan possède plusieurs cheminées d'accès pour la lave et chacune a donné naissance à un cratère. Les cratères s'étant au fil des éruptions imbriqués les uns dans les autres, ils forment maintenant un dédale de falaises, entourées de lacs







de lave reliés les uns les autres par des effondrements de ces minces parois. C'est à la jonction de plusieurs de ces parois de cratères que se situent le sanctuaire du Feu Ultime et le monolithe du Feu. Les parois des différents cratères ont une particularité des plus morbides. Les prêtres du culte y ont taillé depuis des siècles de petites niches où reposent des crânes de leurs victimes. Ces crânes se comptent par dizaines de milliers.

LA CITÉ INTERDITE

La cité construite à même le flanc du volcan abrite les fidèles du culte, ceux-ci sont quelques milliers. La cité a été construite avec les pierres du volcan. Les rues y sont étroites et sont de véritables escaliers. Un mauvais port permet d'abriter tant bien que mal la vingtaine de drakkars du culte. Ceux-ci sont tous peints en rouge.

Tout en haut de la cité, une faille dans le cratère permet de rentrer dans le saint des saint, le grand sanctuaire.

De grandes cages d'acier sont suspendus aux carrefours de la cité, c'est dans ces cages que sont emprisonnés les futurs sacrifiés.

LES GALERIES

Du fait de la multiplicité des cheminées de lave et de sa nature très liquide, quantités de galeries ont été creusées dans les parois du volcan. Certaines sont situées sous le niveau de l'eau, d'autres sont encore utilisées par les flots circulants de lave et les dernières se trouvent au dessus du niveau actuel de lave.

Le niveau de lave dans les cratères fluctue selon les siècles. Actuellement, la lave est à un niveau très bas, ce qui inquiète les prêtres du Feu Ultime. Cette baisse du niveau est perçue par les prêtres du feu comme un désaveu, une disgrâce du volcan. C'est pourquoi ils ont doublé, puis triplé les quotas de sacrifiés, mais évidemment en vain.

Ces galeries supérieures sont donc accessibles à l'être humain. Elles sont suffisamment grandes pour une progression aisée. Elles sont très nombreuses, plusieurs dizaines en tout et constituent un réseau complexe. Ce réseau a été depuis longtemps explorée par les fidèles du culte.

Certaines galeries donnant sur l'extérieur, le culte leur a donné des gardes et les a piégées afin d'éviter toute intrusion d'impies dans le saint des saints. L'attaque lancée par Harren devrait détourner bon nombre de ces gardes des galeries, facilitant ainsi la tâche du marquis et des siens.

LE FEU ULTIME

Le but premier de la secte était de vénérer les volcans afin de les apaiser. Rapidement des sacrifices d'objets, puis d'animaux et enfin d'hommes ont été organisé. Les Scandins étant par nature un peuple superstitieux, le culte du Feu Ultime a pris un grand essor et s'est enraciné dans les Iles de Feu.

Au fil du temps, les prêtres de la secte en sont venus à adorer les volcans pour leur puissance de destruction. En quelques siècles s'est forgé le mythe du Feu Ultime qui doit à la fin des temps ravager la terre entière. Depuis lors, les membres de la secte vivent dans l'attente de ce dernier jour.

Raph, l'actuel et entreprenant grand prêtre, a décidé de faire une réalité du rêve de ses fidèles. Après de longues recherches, Raph a découvert les plans d'une des nombreuses machines infernales du Tragique Millénaire. Quelques années de plus lui permirent de rassembler, contraint et forcés, les scientifiques capables de construire cette merveilleuse machine.

Plusieurs années furent enfin nécessaires pour faire avancer le projet et surtout le faire accepter des prêtres et des gardiens du feu. Les Scandins éprouvent en effet une aversion profonde pour tout ce qui a un rapport de près ou de loin avec la technologie. Cependant bon nombre de fidèles ignorent ce projet, ces derniers n'ayant pas droit d'accès au cratère.

La machine infernale construite est une bombe améliorée capable de raser à elle seule une bonne moitié de l'Europe. Certes ce n'est pas le Feu Ultime, mais pour un fou comme Raph cela reste méritoire. La machine ressemble à un grand échafaudage d'acier haut de vingt mètres. Elle repose non loin du sanctuaire.

LES GARDIENS

Ces gardiens n'ont rien à voir avec ceux des monolithes. Il s'agit des guerriers du Feu Ultime, le bras séculier, vengeur et armé du culte. Ces individus sont fanatisés à l'extrême. Preuve s'il en faut, ils s'émasculent eux mêmes lors de leur initiation au rang de gardien. Leur visage comme leur corps sont couverts de cicatrices rituelles. Tous possèdent aussi un cristal de lumière. Leur fanatisme, leur cristal et leur entraînement en font des bêtes de guerres, redoutables même pour des pirates scandins.

Gardien type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	15	9	16	13	6

Points de Vie : 18 **Armure** : 1D6+1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache à 2M	65 %	3D6+1D6	68 %
Dague Sacrificielle	52 %	1D4+2+1D6	50 %
Poings	39 %	1D3+1D6	-

Compétences : Voir 36 % ; Chercher 35 %.

Possessions : armes, armures et un cristal (POU 12).

RAPH ET LES PRETRES

Raph est un individu tombé dans la démence la plus totale. Ses rêves consistent en des génocides éternels ! Son seul désir est d'exterminer l'humanité entière. Le qualificatif de bête nuisible lui convient parfaitement. Les prêtres du Feu Ultime sont totalement dévoués à leur grand prêtre. Ils sont une petite centaine. Leur tâche principale consiste à faire passer de vie à trépas les sacrifiés.

Raph

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	13	17	16	14	16

Points de Vie : 15 **Armure** : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes	67 %	1D6+1D6	50 %

Compétences : Connaissance du Monde Ancien 45 % ; Eloquence 80 % ; Persuader 89 %.

Possessions : un cristal (POU : 17) ; des griffes d'acier empoisonnées. Le poison a une VIR de 14. En cas de réussite du personnage sur la table de résistance, il perd seulement 14 points de vie, un point de CON ; en cas d'échec il perd tout simplement la vie.







Prêtre Type						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
13	12	14	12	15	13	10
Points de Vie : 14			**Armure** : 0			
Arme		**Attaque**	**Dégâts**		**Parade**	
Dague Sacrificielle		34 %	1D4+2+1D6		31 %	
Compétences : Eloquence 57 % ; Sacrifice Humain 52 %						

LE GRAND SANCTUAIRE

Le grand sanctuaire comprend à vrai dire deux endroits, le temple où vivent les prêtres et le sanctuaire où sont pratiqués les sacrifices.

LE SANCTUAIRE

Le sanctuaire se situe non loin de la faille menant hors du volcan et donnant sur la cité interdite. C'est ici que tous les sacrifiés sont envoyés dans un monde meilleur de mille et une façons. La méthode la plus fréquente est le lancer de captifs dans le puits de lave. Le sanctuaire est en effet organisé autours d'un impressionnant puits de lave. La lave bouillonne en contrebas cent mètres en dessous du sanctuaire.

Des pierres gravées de runes et enchâssées de nombreux crânes entourent le puits de lave. De grands braseros d'or pur brûlent en permanence des essences rares. En temps normal, une dizaine de gardiens demeurent à proximité, ainsi qu'un prêtre chargé de "garder" le feu...

LE TEMPLE

Le temple se dresse à l'intersection de plusieurs parois. Toutes ces parois forment à leur crêtes de minces chemins guère plus large qu'un mètre ou deux.

Le temple est un bâtiment à l'architecture étrange. Il se compose de plusieurs dizaines de tourelles appuyées, entassées les unes sur les autres tel un jeu de construction gigantesque oublié par quelque titan. Les murailles sont un assemblage de pierres sèches de grandes tailles, découpés dans la paroi du volcan.

L'intérieur du temple reflète l'architecture extérieure. Ce n'est qu'une suite de salles circulaires, toutes ouvertes sur leurs voisines et traversées par des escaliers. Les tourelles constituant le temple comptent une dizaine d'étages, ce qui en fait un labyrinthe des plus efficaces.

La sécurité est encore renforcée par quantité de pièges. Ces dispositifs ingénieux ont été mis en place par des artisans spanyars avant de faire le grand plongeon dans la lave. Les pièges présents sont les suivants :

- **La trappe** : classique et efficace, fait chuter d'un niveau et cause la perte automatique de 1D8+1 points de vie.

- **La porte piégée** : en équilibre, elle s'écroule sur vous dés qu'on la tire à soi. Etant intérieurement renforcée de plomb, elle vous écrase comme une crêpe. Cause automatiquement 2D6 points de dégâts.

- **Le faux plafond**. Lorsqu'on entre dans la pièce le plafond s'écroule, libérant des moellons de plus de cinquante kilos. Cause la perte de 3D6 points de vie automatiques.

Les pièges les plus fréquents sont les trappes, puis les portes et enfin le plus rare et le plus mortel les faux plafonds.

Les prêtres et les gardiens ont une connaissance parfaite du temple. Les prêtres en ont appris les secrets de chaque recoin. Quant aux gardiens ; ils connaissent un étage et pour le reste ils suivent les





prêtres. En temps normal, une bonne cinquantaine de gardiens demeurent dans le temple.

Le temple comprend en dehors des salles piégées et des appartements des prêtres et autres salles de garde, deux salles d'un intérêt supérieur à la moyenne. Il s'agit de la Crypte d'Or et de la Chapelle aux Idoles.

- La Chapelle aux Idoles : située au dernier étage du temple, elle renferme une dizaine d'idoles grimaçantes. Les prêtres affirment qu'elles ont été apportées par les premiers Scandins venus découvrir les îles de Feu. Il s'agit de statues noirâtres hautes de deux mètres, plutôt laides mais ayant un regard de feu. Dans chacune de leur cavité oculaire a été enchâssé un rubis gros comme le poing ! Chacune de ces pierres a une valeur d'au moins 20 000 A. Comme les statues sont au nombre de 11, cela fait 22 rubis.

- La Crypte d'Or : située au tréfond du temple, elle n'est pas loin d'une coulée de lave. La température dans cette pièce est étouffante. Un sarcophage de pierre contient un bain d'or maintenu en fusion par un ingénieux procédé. Les grands prêtres une fois morts sont rapidement immergés dans le bain d'or liquide. Leur corps ainsi recouvert d'une mince pellicule d'or demeure intouchable pour l'éternité. Certains extrémistes parmi les prêtres se font immerger de leur vivant afin de connaître plus tôt la grande révélation.

ET LE MONOLITHE ?

Le monolithe de feu se situe non loin du temple. Il est enchâssé dans la paroi d'un cratère en contre bas du temple et juste un mètre au dessus des flots de lave.

L'ATTAQUE DE HARREN

L'attaque lancée par la flotte de Harren prendra complètement par surprise les fidèles du Feu Ultime et heureusement pour les pirates. En effet les récifs et la brume épaisse entourant l'île a provoqué la dislocation de la flotte de Harren. Ainsi, ses drakkars arrivent par petits groupes et mettent à terre une ou deux centaines de guerriers à la fois. Cette dispersion de la flotte et la surprise des gardiens fait que le combat durera plusieurs heures dans la ville interdite, sera longtemps incertain et se traduira par un massacre. Les gardiens et les fidèles feront preuve d'un fanatisme absolu tandis que les hommes de Harren feront jouer leurs années d'expérience.

Après six heures de mêlée, les guerriers de Harren repousseront les fidèles et les gardiens dans le cratère lui même.

A VOUS DE JOUER

L'approche de l'île pour les personnages sera un moment éprouvant. Naviguer en pleine brume, au milieu de récifs, et s'approcher d'un volcan secoué de grondements n'est pas fait pour rassurer. L'aide du prêtre renégat permettra au drakkar d'atteindre la côte au bon endroit. Le ressac violent, les récifs interdiront au navire d'accoster. Aussi les personnages doivent-ils se jeter à l'eau. N'oubliez pas que le marquis les accompagne. Quelques Scandins se joindront à eux. A vous de déterminer le nombre de Scandins les accompagnant suivant la force de votre groupe.

Les galeries se situent à une trentaine de mètres du rivage. Le prêtre renégat les accompagnant, il servira de guide aux aventuriers pendant la traversée des galeries. Le drakkar s'éloignera du rivage et se mettra en sécurité au large. Si les aventuriers veulent rappeler le navire, il suffit de sonner du cor ou produire tout autre bruit.

La traversée des galeries prendra trois bonnes heures aux personnages. L'attaque de Harren a produit ses effets, et la plupart des gardes sont partis faire face à l'invasion. Voici les différentes épreuves que les personnages devront affronter pour atteindre le cratère.

L'ARAIGNÉE CRABE

Alors que les personnages avancent dans une galerie, une odeur de charnier se fait de plus en plus prenante. Le premier garde des galeries les attend. Il s'agit d'une araignée de mer mutante d'une taille gigantesque. Sa carapace a été percée et une énorme chaîne encastrée dans la galerie l'empêche de s'enfuir. Par contre la chaîne est assez longue pour qu'elle puisse couvrir toute la galerie.

Tout le sol autour d'elle est couvert d'ossements et de débris divers. Sa nourriture est apportée par les gardiens. Ceux-ci ont réussi à la dresser. A certains sons, elle laisse passer les humains sans attaquer. Par contre si ce son n'est pas émis, elle attaque sauvagement. Seuls quelques gardiens connaissent le code adapté.

L'araignée a été enchaînée dans une galerie qui doit être empruntée obligatoirement pour atteindre le cratère.

Araignée Crabe

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
32	19	25	7	10	6

Points de Vie : 32 **Armure** : 1D8

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pince (x2)	25 %	1D10+3D6	-

LES GARDIENS

Quelques gardiens demeurent dans la salle de garde qui veille sur les débouchés des galeries dans le cratère du volcan. Une petite dizaine de gardiens demeure dans cette salle. Avec l'aide des pirates scandins, les aventuriers devraient en venir à bout facilement. Par contre ils ne doivent pas en laisser un seul s'échapper. Sinon une forte troupe de gardiens risque d'être dirigée contre les intrus.

Cette salle correspond à une grande caverne dans laquelle débouchent plusieurs galeries. Aucune porte ne sépare la caverne de ces galeries d'arrivée. Les gardiens sont sur leurs gardes mais leur attention est captée par le grand combat qui se livre dans la cité. Leur vigilance est donc amoindrie par leur nervosité. Les personnages peuvent aussi choisir de ne pas engager le combat et de se défiler profitant des amas rocheux. Cependant ils risquent alors d'être repérés à tout moment par ces mêmes gardiens.

En cas de combat, les gardiens se concentreront sur le prêtre renégat, désirant avant tout punir ce traître. Ils essayeront même de le capturer vivant afin de le jeter dans un lac de lave non loin.

LE CRATERE

Une fois le problème des gardiens résolus, les aventuriers doivent se rendre près du monolithe et entamer le rituel. La difficulté consiste à atteindre le monolithe sans attirer l'attention des prêtres et des gardiens. Les personnages et le marquis doivent en effet se déplacer sur les crêtes des cratères et ils se trouvent donc à découvert. Suite aux combats avec les gardiens, les personnages peuvent endosser leurs défroques et ainsi se déplacer sans guère de soucis.

La situation des personnages dans le cratère dépend pour beaucoup de l'issue du combat entre Harren et la secte du Feu Ultime. A vous de décider de l'issue selon le dénouement que vous préférez.

- Une victoire écrasante de Harren. Les derniers gardiens et fidèles du culte se rassemblent dans le cratère pour l'ultime défense.







C'est à ce moment que les fidèles découvrent près de leur temple une monstruosité technologique. La plupart des fidèles tombent alors dans un état de prostration totale, "Nos prêtres nous ont-ils trahis ?". D'autres deviennent fous et se jettent dans le lac de lave, quant aux derniers, ils se retournent contre les gardiens. Les pirates scandins devenus berserks par la découverte de cette horreur technologique passent tous les membres de la secte au fil de l'épée. Quand à Raph il finira capturé par ses propres fidèles et jeté comme tant d'autres dans la lave.

Les personnages dans ses conditions peuvent reprendre tranquillement le rituel, une fois la grande boucherie de printemps terminée.

- Match nul. La bataille se prolonge dans le cratère lui même et dure toute la nuit. A l'aube il ne restera que quelques centaines de pirates qui reflueront vers leurs drakkars, tous leurs chefs, Harren compris, ayant été tué dans la lutte. De la secte, il restera une centaine de fidèles et de prêtres retranchés dans les étages supérieurs du temple.

Les personnages devront donc effectuer le rituel au coeur de la mêlée. Il faudra de temps à autre repousser à grands coups d'épées quelques gardiens. Au moment où l'esprit du feu se manifestera, Raph suivi de gardiens attaquera le groupe d'aventuriers. L'esprit du feu, émergeant de la lave, se saisira de Raph et l'engloutira au milieu de ses vaines suppliques. Devant ce prodige, les gardiens disparaîtront immédiatement.

- Victoire de Raph. Alors que les pirates scandins entrent dans le cratère en rang serré, les prêtres brisent un barrage et un flot de lave se répand sur les pirates, en tuant plus de la moitié. Les survivants pris au piège vendent alors chèrement leur vie. Les derniers capturés vivant seront sacrifiés au sanctuaire par un Raph réjoui. Dans ces conditions, les personnages doivent se montrer plutôt discrets dans leur invocation. La fuite sera plutôt difficile. Cette solution offre l'avantage d'offrir de nombreux rebondissements, en particulier quid de la bombe ?

- Boum ! Les scandins l'emportent et taillent en pièce les disciples du Feu Ultime. Se voyant perdu, Raph met en marche sa bombe. Celle-ci explosera alors que les personnages et les pirates quittent Lava et naviguent encore à proximité. Un formidable raz de marée en résultera emportant les drakkars comme des fétus de pailles. Le navire des personnages après une course éperdue sera jeté et brisé sur les côtes de l'Aquitor. Chaque personnage endure automatiquement 1D6+2 points de dégâts. Le raz de marée provoquée par Raph a détruit les Iles de Feu et ravagé toutes la côte ouest de la France et de l'Espanya.

LE RITUEL

Une fois le monolithe trouvé, les personnages doivent procéder au rituel. Comme le monolithe se situe une vingtaine de mètres en contrebas, ils devront descendre avec le marquis le long de la paroi pour s'en rapprocher suffisamment.

Heureusement pour eux, une cavité dans la paroi leur permet de s'installer pour le rituel. Cette corniche se situe à peine trois mètres au dessus de la lave. Inutile de dire que la chaleur y est suffocante. Chaque aventurier doit tester sa CONx1. En cas d'échec il perd définitivement 1 point de CON.

Le marquis souffrira énormément des conditions du rituel. Heureusement pour tout le monde, le rituel sera moins long que les autres. Moins de 10 minutes suffiront pour éveiller, Amkah, l'esprit du feu. Avant de commencer le rituel, le marquis aura mis en garde les personnages à propos des gardiens disparus. Selon ses connaissances, il ne faut absolument pas bouger lors de ce rituel quoi qu'il se passe.







Le rituel se déroule de la sorte. Le niveau du lac de lave montera progressivement. La lave engloutira le monolithe puis grimpera de plus en plus vite. A partir de ce moment, des créatures semblent nager à même la lave et par moment en sortent montrant des faciès épouvantables.

Les aventuriers ne doivent en aucun cas quitter la corniche. Toute personne qui tentera de fuir la cavité sera aspergée de lave par les esprits des gardiens. Il faut au moins quatre rounds pour remonter hors du cratère. Par round, le malheureux a 50 % de chance de recevoir un paquet de lave causant 3D10 points de dégâts.

Les personnages demeurés avec le marquis verront alors un prodige. La lave montera le long de la corniche sans l'envahir ! Finalement, la corniche sera entièrement enfouie sous la lave, les personnages étant dans une sorte de poche d'air.

La muraille de lave devant eux sera alors agitée de mouvements confus et se transformera en un gigantesque visage, celui de Amkah, l'esprit du feu. Son visage est assez inquiétant, tourmenté, violent, il exprime une soif de destruction et une grande cruauté.

Ses yeux de braises se poseront sur le marquis et les personnages, ils s'attarderont sur toute personne étant devenu un héros de Wahanne. Le visage d'Amkah exprimera alors un profond dégoût.

Amkah comme les autres esprits contactera mentalement les personnages afin de leur proposer de le servir comme héros. Il ne contactera pas les héros de Wahanne et Lem.

Avant de disparaître, Amkah remettra au marquis une pierre rougeoyante. Ceci fait la lave descendra pour reprendre son niveau d'origine.

Avantages et Désavantages des Héros de Amkah

POU : + 1D4

FOR : + 1

Compétences : toutes les compétences d'Attaque + 10 %.

Pouvoirs Spéciaux : insensible à tous les feux naturels.

Les héros sont en communication télépathique permanente avec Amkah.

EPILOGUE

La conclusion de ce volet dépendra de l'issue de la bataille entre le clan d'Harren et la secte du Feu Ultime. En cas d'une victoire éclatante de Harren, les aventuriers et le marquis seront conviés à un gigantesque banquet et seront considérés comme des alliés de Harren. Ce dernier pourrait d'ailleurs remplacer Hans le Sanguinaire, à moins qu'il ne meurt mystérieusement empoisonné au cours du festin.... La découverte de la bombe dans le cratère a fait disparaître les scrupules des Scandins. Un nouveau culte du feu renaîtra mais beaucoup plus paisible. En cas d'une victoire de Raph, les personnages semblent piégés dans le cratère. Amkah agira alors pour aider les aventuriers. Une sorte de colosse de lave sortira du cratère et écrasera les fidèles du culte comme autant de cloportes. Après une telle démonstration, les personnages devraient retraverser les galeries puis ils trouveront le drakkar qui sera prêt à les déposer où ils le désirent.









LE MONOLITHE DE L'AIR

LES MONTAGNES D'OR

La destination des personnages est l'ultime monolithe, perdu quelque part parmi les sommets enneigés des Montagnes d'Or. Ces montagnes se situent dans la chaîne de Pyrain qui sépare l'Espanya de la France.

LE VOYAGE

A la fin de l'aventure précédente, les aventuriers se trouvent quelque part au large des côtes ouest de la France. Ils pourront se faire débarquer soit en Aquitior, soit en Gascoigne. Les Scandins préféreront les déposer en Aquitior. Ce pays n'a pas une flotte de guerre redoutable à la différence de l'empire spanayr qui veille sur les côtes de la Gascoigne.

Une fois débarqués, les personnages devront traverser l'Aquitior (peut-être) et la Gascoigne (sûrement). Pour la description de l'Aquitior reportez vous au chapitre précédent. La Gascoigne pour sa part est un duché tombé sous la coupe de l'empire spanyar, si proche et si puissant. L'illusion de l'indépendance est maintenue par la présence d'un duc fantoche. Le véritable pouvoir est détenu par un gouverneur spanyar, Del Monter, politique rusé et appuyé par de solides contingents de l'armée impériale. En dépit de ses talents naturels et de ses soldats, le gouverneur a échoué jusqu'à ce jour à anéantir un mouvement de rébellion, retranché dans les collines et les forêts aux pieds des monts de Pyrain.

La Gascoigne se divise en deux grandes parties, la première, très sauvage, correspondant au versant nord des monts de Pyrain, l'autre encore plus au nord forme un ensemble de terres riches et habitées. Del Monter contrôle la moitié nord du pays, tandis que les rebelles contrôlent la moitié sauvage du pays.

La traversée de la moitié nord du pays ne devrait poser guère de problème du moment que les aventuriers ne contestent nullement l'autorité des soldats spanyars. Le marquis a commis ses habituels méfaits dans l'empire spanyar et y est depuis recherché. Cependant les simples soldats ne connaissent pas sa description. Aussi le marquis et ses compagnons pourront-ils voyager paisiblement si ce n'est



quelques grossièretés de la soldatesque. Les soldats spanyars considèrent en effet la Gascoigne comme un pays conquis et ses habitants comme des "esclaves". Aussi leur comportement est-il quelque peu "abusif".

Soldats Spanyar

Lancier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	12	10	13	14	11

Points de Vie : 15 **Armure** : 1D8-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance Feu	60 %	5D6	-
Epée longue	50 %	1D10+1+1D6	50 %

Compétences : Premiers Soins 40 % ; Voir 70 % ; Eviter 30 % ; Sauter 30 %.

Bretteur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	12	10	13	12	11

Points de Vie : 16 **Armure** : 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée à 2 M	70 %	2D8+1D6	70 %
Marteau de Guerre	50 %	1D6+3+1D6	50 %

Compétences : Premiers soins 40 % ; Eviter 50 %.

Officier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	12	13	14	13	12

Points de Vie : 14 **Armure** : 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	80 %	1D10+1+1D6	75 %
Bouclier	50 %	1D4+1D6	70 %

Compétences : Premiers Soins 50 % ; Lire/Ecrire le Spanyar 80 % ; Eloquence 60 % ; Mémoriser 30 % ; Voir 60 % ; Equitation 70 %.

LES MONTS DE PYRAIN

Les monts de Pyrain forment une barrière naturelle infranchissable à l'époque d'Hawkmoon. Suite aux grands bouleversements du Tragique millénaire, ces montagnes culminent à plus de quatre milles mètres et souffrent d'un climat artique. Même les grands dirigeables de l'empire spanyar ont échoué lorsqu'ils ont tenté de franchir ces montagnes gouvernées par le froid. Aucune route, aucun chemin n'existe. Seuls de petits cols sur les bords est et ouest permettent de passer la chaîne montagneuse et encore durant la belle saison.

C'est dans ces hauteurs solitaires et glacées que se situent les Montagnes d'Or. Ces montagnes tiennent leur nom d'une légendaire cité de l'or.

Les contreforts des monts de Pyrain sont envahis par une épaisse forêt, repaire des rebelles. Cette région est plus hospitalière que les sommets. Pourtant elle n'est pas dépourvue de danger. Des mutants y vivent ainsi que les bandes rebelles. Ces groupes de hors-la-loi, opposés à l'ordre spanyar, se partagent entre le brigandage et la lutte contre l'oppresseur.

Les monts de Pyrain sont connus de tous, ce qui signifie de nombreuses rumeurs. En voici quelques unes que les aventuriers peuvent connaître ou découvrir.

Table des Rumeurs

1 La cité de l'or a été construite avant le Tragique Millénaire (Vrai). Elle abriterait toujours une communauté isolée du reste du monde et mettant à mort tout intrus (Faux).

2 La cité de l'or est un conte à dormir debout, tout juste bon à divertir les enfants (Faux).

3 Une route secrète permet d'atteindre la cité de l'or. Cette voie traverse les montagnes et est l'abri de tout danger. (Faux)

4 Les rebelles ont fait un pacte avec les habitants de la cité de l'or. Ces derniers leur donnent les armes qui leur permettent de tenir tête aux soldats spanyars. (Faux)

5 La cité de l'or est visible depuis la Gascoigne certains jours d'été. On voit un éclat doré au coeur de la blancheur des sommets (Vrai).

6 La cité de l'or est une dangereuse zone contagieuse. (Faux)

7 La cité de l'or abriterait depuis peu une base secrète granbretonne (Faux).

8 La cité de l'or est littéralement recouverte d'or, d'où son nom. (Vrai)

9 Les rebelles cachés dans la grande forêt qui s'étend au pied des montagnes sont aussi des brigands de grands chemin (Vrai).

10 La cité de l'or abrite une base secrète de l'empire spanyar. Une grande armada de dirigeables serait prête à attaquer. (Faux)

11 Des chercheurs d'antiquités audacieux ont ramené des merveilles de la cité de l'or (Vrai).

12 La température dans les monts de Pyrain descend la nuit à -30°, au moins. (Vrai)

13 Il existerait des mutants dangereux vivants dans les hauteurs enneigées des monts de Pyrain. (Vrai)

ET LE MARQUIS ?

Le marquis de Pesht s'approche du dénouement de sa quête. Son état de nerveux devient fébrile. La nuit, les personnages pourront l'entendre parler dans ses rêves ou ses cauchemars. Le jour, il sera encore plus impatient, pressant les aventuriers d'avancer plus vite, plus loin. Son état physique se dégrade aussi, les fatigues des dernières péripéties commencent à le marquer. Son organisme, atteint par le poison, ne peut plus supporter tant d'efforts. Son teint devient pâle, maladif, ses joues se creusent. Il semble de plus en plus au bord de la tombe.

Si les personnages ne l'ont pas encore fait, ils peuvent s'inquiéter de leur paiement ? En effet, si le marquis disparaît réellement dans le





paradis, qui les paiera ? Le marquis de Pesht leur remettra alors une lettre de change acceptée par toutes les banques de la puissante guilde marchande. Il leur suffira de se présenter à l'une de ces banques pour recevoir leur du.

L'AVENTURE

Le marquis de Pesht compte aborder le dernier monolithe de la façon suivante. Il connaît l'emplacement approximatif du dernier monolithe, quelque part dans la cité de l'or. Il détient aussi une vieille carte indiquant un chemin menant à cette cité. Ces deux éléments sont ses seuls renseignements.

Son plan est simple, suivre la carte jusqu'à la cité de l'or, puis trouver le dernier monolithe. Le rituel achevé, le marquis compte aussitôt commencer la grande cérémonie qui permettrait d'accéder aux Portes du Paradis.

Ce plan direct sera contrarié par les actions de Vashdek, l'assassin de l'Ordre Noir. Celui-ci attend le marquis sur la route menant à la cité de l'or.

Second imprévu, les Granbretons de l'archi-duc Fross ont précédé les aventuriers. Ils atteindront les premiers la cité de l'or.

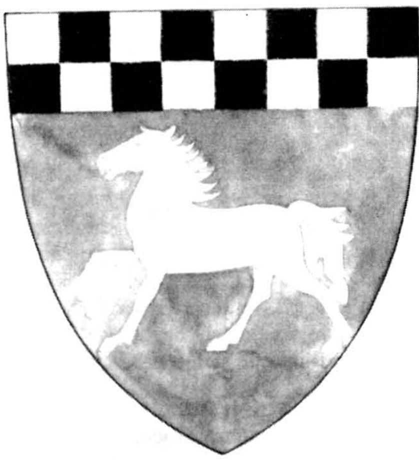
Les personnages pour atteindre leur but devront aussi vaincre les monts de Pyrain, le froid, les tempêtes, les avalanches... Ces obstacles naturelles ne sont pas les moindres.

TOUJOURS PLUS HAUT

Dès que les aventuriers auront quitté la grande plaine fertile de Gascoigne, ils entreront dans les contreforts des monts de Pyrain. Cette région forestière est sauvage, on y trouve tout au plus quelques chemins utilisés par les bûcherons, les contrebandiers et les rebelles. La carte du marquis permettra aux personnages de s'orienter convenablement.

LES CONTREFORTS

La traversée des contreforts prendra une bonne semaine. Cette partie du voyage tient de la randonnée du dimanche, du moins au regard de l'expédition dans les Hautes Terres. La forêt y est clairsemée, ensoleillée et les mutants craintifs et cachés. En fait cette forêt compte un grand nombre d'oiseaux mutants. Leur petite taille les rends innofensifs pour l'homme. De temps à autre, les personnages pourront être hébergés pour la nuit par des équipes de bûcherons.



Toutes les bonnes choses ayant une fin, les personnages seront tôt ou tard découverts et interceptés par les rebelles.

Les rebelles sont tout à la fois des justiciers au grand coeur et des brigands de grand chemin. Du moment que les intrus dans leur forêt ne sont pas des Spanyars, ils leur demandent simplement un "droit de passage". C'est ce qu'ils demanderont aux aventuriers.

La rencontre avec les rebelles se produira de la sorte. Alors que le groupe traverse un bosquet touffu, une vingtaine d'individus vêtus de vert et de brun sortent des taillis et entourent les voyageurs, les menaçant de leurs armes. L'un d'eux prend alors la parole et leur demande une petite contribution pour la cause de la Gascoigne. La taxe de passage sera environ d'une centaine d'A par voyageur. Si les personnages s'en acquittent, les rebelles les laisseront aller leur chemin, sinon l'ambiance risque de pourrir très vite. S'ils payent, les aventuriers peuvent sympathiser avec les rebelles. Ces derniers les inviteront pour la nuit dans leur campement espérant gagner ainsi de nouveaux alliés.

Rebelle Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	12	13	11	15	13

Points de Vie : 12 **Armure** : 1D6-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Courte	35 %	1D6+1	28 %
Arc Long	52 %	1D10+2	-

Compétences : Se Cacher 54 % ; Embuscade 31 % ; Mouvement Silencieux 25 %.

LE VILLAGE

Les contreforts des monts de Pyrain prendront fin avec la forêt. Les collines escarpées deviennent des pics rocailleux dépourvus de végétation. Un vent froid et puissant souffle sur ces hauteurs. La partie agréable du voyage prend fin ici.

QUERIND

Les personnages vont découvrir sur leur route un petit village, Querind. Ce village compte deux cents habitants, dont plusieurs mutants. Ce hameau vit perdu dans les montagnes depuis des siècles, coupé de tout. Même les rebelles ignorent son existence. Querind n'est pas indiqué non plus sur la carte du marquis.

Ce village est une opportunité pour les personnages, celle d'acquérir renseignements et équipements qui leur permettront d'affronter la montagne avec de meilleures chances. Les habitants de Querind ont réussi à y vivre durant des siècles.

Le village de Querind est construit à l'abri d'une petite muraille de pierres entassées, plus utile à couper le vent qu'à repousser d'éventuels agresseurs. Les maisons sont entièrement en pierre avec un toit d'ardoise. Les ruelles du village ne dépassent pas un mètre de large. Tout dans le village a été conçu pour lutter contre le froid.

Les habitants sont d'un naturel plutôt sauvage, après tout les voyageurs sont aussi rares que le beau temps. Ils considèrent les étrangers comme autant de dangers potentiels. Les habitants de Querind n'iront donc pas au devant des voyageurs.

Perdus dans la montagne depuis des siècles, les habitants du village manquent cruellement d'outils métalliques et d'autres objets utilitaires. Aussi, si les personnages réussissent à établir le contact





avec eux, pourront-ils pratiquer le troc. Les habitants connaissent très bien la montagne et peuvent aussi fournir aux aventuriers de précieux renseignements.

LA RENCONTRE

Les personnages découvriront Querind en milieu d'après midi. Non loin de leur route, se dresse un village de pierre, qui semble désert. Des tests en Voir ou Chercher permettent de remarquer quelques hommes armés d'arcs cachés dans les rochers.

Si les aventuriers passent simplement devant le village, les habitants ne se manifestent pas et attendent qu'ils se soient éloignés pour revenir à leur occupation. Un ou deux chasseurs du village suivra par sécurité les voyageurs le reste de la journée.

Si les aventuriers se dirigent vers le village, deux hommes en sortent et viennent à leur rencontre. Les représentants du village calquent leur attitude sur celles des personnages. Si ceux-ci se montrent agressifs, les habitants feront alors de même. Quelques présents suffisent à gagner la confiance des villageois.

Villageois Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	17	10	11	12	12	9

Points de Vie : 17 **Armure** : 1D3, fourrures

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc Simple	30 %	1D4+2	-
Gourdin	25 %	1D6	-

Compétences : Survie en Montagne 70 % ; Se Cacher 40 % ; Voir 40 % ; Pister 45 %.

Morren

Morren est le chef du village depuis une dizaine d'années. il est maintenant âgé de cinquante ans, mais il en parait au moins soixante. Les conditions de vie dans les monts de Pyrain sont dures. Il lui manque deux phalanges à la main gauche, perdues suite à une gelure.

Morren est méfiant et il gardera toujours un oeil sur les personnages même si ceux-ci se montrent amicaux. Cette suspicion n'apparaîtra pas cependant dans son comportement.

Son but est simplement d'obtenir le maximum de gains de la part de ces étrangers et de les voir partir. Il sera opposé au départ de Sipien. C'est l'un des meilleurs chasseurs du village et il ne tient pas à le voir partir pour suivre des étrangers. Aussi il demandera une compensation pour son départ, des armes ou des outils.

Morren
Chef du Village

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	18	12	14	15	13	8

Points de Vie : 18 **Armure** : 1D3, fourrures

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc Simple	42 %	1D4+2+1D4	-
Gourdin	38 %	1D6+1D6	-

Compétences : Survie en Montagne 84 % ; Se Cacher 47 % ; Voir 51 % ; Pister 47 % ; Eloquence 35 %.

Sipien

Sipien est un jeune chasseur âgé d'une vingtaine d'années bien qu'il en paraisse dix de plus. Sipien est l'un des meilleurs chasseurs du village et l'un des plus audacieux. C'est aussi l'une des rares personnes du village à ressentir un attrait pour l'inconnu. Aussi l'arrivée des personnages sera-t-elle pour lui une chance inespérée. Sipien essaiera de se lier avec les aventuriers, de préférence avec les chasseurs et les guerriers. Sipien est encore naïf et croit les autres sur leur parole. De plus il est honnête et loyal, ce qui en fait un compagnon agréable.

Sipien, du moins si les personnages ne le rejettent pas, essaiera de partir avec eux. Il leur proposera ses services de guide. Son aide et ses conseils seront très précieux dans la haute montagne. Lui même s'est déjà aventuré jusqu'au limite du glacier où vivent les siffleurs, les serpents des neiges.

Sipien
Chasseur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	11	12	14	14	9

Points de Vie : 16 **Armure** : 1D3, fourrures

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc Simple	38 %	1D4+2+1D4	-
Gourdin	34 %	1D6+1D6	-

Compétences : Survie en Montagne 79 % ; Se Cacher 51 % ; Voir 49 % ; Pister 56 %.

Harmen

Harmen est un vieillard de soixante dix ans, c'est le doyen du clan. Son état général est délabré, et on lui donnerait à le voir 90 ans. Si Harmen est physiquement amoindri, son esprit est bel et bien intact. Sa mémoire exceptionelle lui a permis de mémoriser tous les faits et gestes du village depuis son enfance. Il a aussi conservé tous les récits des anciens du village, si bien qu'il connaît le passé du village sur trois générations.

Harmen
Ancêtre du Clan

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	14	12	15	13	8	5

Points de Vie : 14 **Armure** : 1D3, fourrures

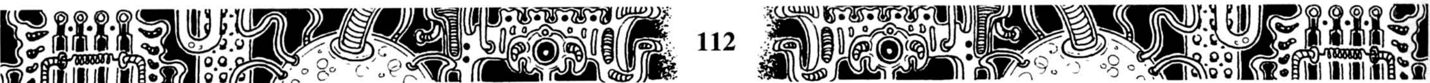
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arc Simple	12 %	1D4+2	-
Gourdin	08 %	1D6	-

Compétences : Survie en Montagne 92 % ; Se Cacher 35 % ; Voir 12 % ; Pister 17 ; Connaissance du Clan 67 % ; Mémoriser 84 %.

RENSEIGNEMENTS ET EQUIPEMENTS

Voici les informations que peuvent donner les habitants de Querind :

- La Cité de l'Or : les habitants de Querind connaissent cette cité. Dans l'ancien temps des héros du village ont gravi la montagne





jusqu'à elle. Selon ces vénérables ancêtres, la ville n'est pas en or. Mais au centre de la ville une immense coupole est installée, tout en or pur ! L'un des courageux explorateurs en a ramené une petite plaque.

Si les personnages insistent et offrent quelques cadeaux, les habitants seront prêts à leur montrer. Il s'agit d'une plaque carrée de vingt centimètres de côté. En fait d'or, il s'agit d'un alliage plaqué or.

Toujours selon ces explorateurs, la cité de l'or est vide de tout habitant.

- Les Siffleurs : un grand glacier barre la seule route praticable menant à la cité de l'or. Ce glacier abrite plusieurs monstres redoutables, de grands serpents à deux têtes. Ces mutants sont très résistants et très agressifs. Par contre ils craignent énormément le feu. Une bonne torche suffit pour les maintenir à distance.

- L'Archi-Duc Fross : un guetteur du village a eu une étrange vision une semaine plus tôt. En pleine nuit, une troupe d'hommes-bêtes métalliques à tête de cochons et montés sur de grands sangliers, est passée à proximité du village. Ils venaient des contreforts et ont disparu dans le montagne. Au petit matin, les habitants du village ont découvert les traces dans la boue. La troupe comptait en tout dix sangliers et leur cavalier.

- Un Vol de Chauve Souris : Si les personnages au cours de la conversation prêtent l'oreille aux histoires des villageois, ils pourront surprendre une étrange conversation entre deux habitants. Les deux compères parlent d'un vol de chauves souris grandes comme des hommes qui auraient survolé la montagne voici une semaine ou deux. Ces étranges créatures poussaient des cris terrifiants. Depuis, elles ont disparu. Il s'agit bien sûr de Vashdek et des hurleurs.

- La Quête des Purs : De tout temps des voyageurs solitaires ont gravi la montagne à la recherche de la cité de l'or. La plupart était des chercheurs d'or prêt à tuer pour s'enrichir. D'autres, beaucoup plus rares, recherchaient une grande pierre dressée. Un ou deux de ces hommes saints se sont arrêtés au village pour quelques jours avant de reprendre leur route. Aucun d'eux n'est jamais revenu.

Voici les équipements que peuvent fournir les habitants de Querind :

- Vêtements chauds : Les habitants du village sont prêt à échanger des vêtements chauds contre de menus objets métalliques : couteaux, hachettes... Ces vêtements sont en peau et doublés de fourrures. La peau est recouverte d'une mixture qui la rend complètement imperméable.

Une tenue complète comprend, un grand manteau, des moufles, des pantalons, des bottes et une sorte de casquette couvrant tout le visage. Ces tenues sont aussi conçues pour laisser le porteur libre de ses gestes.

- Cordes, pics et autres : les villageois disposent de tout l'arsenal du parfait petit alpiniste. Ils seront prêts à fournir les personnages du moment qu'ils leur donnent en échange une bonne arme de jet. Leurs arcs ne sont guère efficaces surtout pour la chasse à l'ours. Un arc long, une arbalète, voir un lance feu les comblera.

- La Liqueur : les habitants du village concoctent eux mêmes une liqueur très tonifiante, très appréciée après une nuit passée sur un glacier.

- Les zourques : il s'agit de mutants domestiqués par les habitants du village depuis des siècles. Les zourques ressemblent à un croisement entre un ours noir et un chien.

Ces créatures ont une taille moyenne, un flair extraordinaire, une grande résistance au froid, un courage indomptable et sont faciles à dresser. Ils peuvent se tenir sur leurs pattes arrières, et les plus intelligents prononcent même quelque mots.

Le village dispose de plus de zourques qu'il n'en a besoin. Aussi si un personnage désire l'un de ces sympathiques animaux les villagois seront heureux de se débarrasser d'une bouche à nourrir.

Zourque
Animal Mutant

Caractéristiques		**Compétences**
FOR	3D6	Pister 50+1D10 %
CON	3D6	Sentir 60+1D10 %
TAI	2D6	Ecouter 40+1D10 %
INT	1D6+2	Esquiver 30+1D10 %
POU	2D6	Grimper 40+1D10 %
DEX	2D6+1	Se Cacher 30+1D10 %

Points de vie : CON

Armes	**Attaque**	**Dégâts**	**Parade**
Gueule	30 %	1D8	-
Griffe	20 %	1D6	-

LA HAUTE MONTAGNE

Une fois le village de Querind dépassé, les personnages entrent pour de bon dans la haute montagne. Ils doivent désormais lutter pour leur survie dans un milieu vraiment hostile.

Le cadre est tout à la fois grandiose et terrifiant, des pics couverts de neige balayés par des vents glacés, des vallées englouties par une brume épaisse. Des orages et des tempêtes transforment ce paysage en une lutte de titan bruyante et fulgurante.

PREMIERE JOURNÉE

La première journée sera la plus aisée de toutes. Les personnages devront gravir une haute pente. L'inclinaison y est assez forte mais permet encore une progression aisée. Par contre toute la surface de la pente est recouverte d'éboulis. Chaque personnage devra effectuer un jet de DEX lors de l'ascension.

Le jet est à faire sous DEX x 5. En cas d'échec, le grimpeur chute sur une dizaine de mètres et endure 1D4 points de dégâts automatiques.

En cas de maladresse, le malheureux glisse sur une centaine de mètres et endure 2D6 points de dégâts automatiques. Toute personne se trouvant derrière le maladroit doit effectuer un nouveau jet de DEX, mais cette fois ci sous DEX x 4.

Si les personnages sont encordés, toute personne qui rate son jet a droit à un rattrapage à DEX x 7. En cas d'échec, il entraîne avec lui toute la cordée.

En fin de journée, les personnages rencontreront un Oursetpique. Il s'agit d'un ours mutant, son pelage est remplacé par de grands piquants. L'Oursetpique se trouve près de sa tanière et apprécie peu la venue de ces intrus. Si les aventuriers font un détour, la créature mutante les laissera passer, sinon l'Oursetpique les attaquera. A la fin de la première journée, les personnages seront au pied d'une grande paroi quasi verticale. Un renfoncement à la base de la paroi leur permettra de passer une nuit à l'abri du vent.





Oursetpique

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
24	15	21	3	8	12

Points de Vie : 24 **Armure** : 6 points

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40 %	1D10+4	-
Etreinte	50 %	3D6+6	-

Compétences : Grimper 45 % ; Ecouter 34 % ; Pister 51 % ; Se Cacher 48 % ; Sentir 64 %.

DEUXIEME JOURNÉE

La deuxième journée consistera en une longue escalade. Si les personnages n'ont pas pris le matériel du village ou n'ont pas prévu un matériel similaire, ils devront alors tous réussir un jet en Grimper. Un échec cause une petite chute causant 1D6 points de dégâts automatiques et une blessure grave sans conséquence.

Une maladresse entraîne une chute "mortelle" causant 10D6 points de dégâts automatiques. Le fait d'être encordé permet d'éviter ces chutes.

L'utilisation du matériel du village donne un bonus de 40 % à la compétence Grimper.

Si tout se passe convenablement, les aventuriers devraient atteindre une haute vallée encaissée en fin de journée.

TROISIEME JOURNÉE

La troisième journée sera nécessaire pour gravir la vallée encaissée. La tâche sera plus aisée que la veille. Chacun devra tout de même réussir un jet en Grimper avec un bonus automatique de 20 %. Un échec cause la perte d'un point de vie automatique, une maladresse la perte de 1D6 points de vie.

Durant l'après midi, le ciel deviendra noir et menaçant. Une tempête se prépare et elle éclatera en fin de journée. Les vêtements donnés par le village permettra d'affronter sans risque la tempête. Sinon les tornades de glace, les chutes colossales de neige et une température à -15° fera souffrir les aventuriers. Dépourvus d'équipement, ils devront réussir un jet dsous CON x 5. Un échec cause la perte d'1 point de vie et de 1D4 points de DEX applicable tant que les personnages ne seront pas sortis de la montagne.

QUATRIEME JOURNÉE

Durant cette journée, les personnages gravissent une étroite vallée. La pente est très rude et des masses de neige risquent de créer une redoutable avalanche. En fait, le groupe remonte un couloir d'avalanche ! Même s'ils découvrent ce fait inquiétant, ils n'ont pas d'autre chemin.

Au cours de cette journée, les personnages feront une étrange découverte. Une masse noire semble émerger d'une congère. En y regardant de plus près, les aventuriers découvrent un hurleur, l'un des mutants ailés de Vashdek. La créature est morte de froid et d'épuisement dans ces montagnes. Cette découverte inquiétera certainement les personnages et encore plus le marquis.

En fin de journée, alors que les personnages sortent enfin du couloir, l'avalanche se déclenche dans un grand craquement. La haute vallée disparaîtra entièrement dans un tourbillon de neige.

CINQUIEME JOURNÉE

La cinquième journée réserve bien de mauvaises surprises aux personnages. Devant eux s'étend un glacier découpé comme la banquise lors de la débâcle. Des montagnes de glaces aux arètes vives laissent de minces couloirs où s'aventurer. Echapper à ce dédale est impossible. Si les aventuriers escaladent un bloc de glace, ils remarquent alors qu'il est impossible de passer d'un bloc à un autre en sautant ou par toute autre manière. En effet, si les blocs sont très larges à leur base, ils s'effilent dans leur partie supérieure. Les étroits couloirs deviennent en hauteur des fossés de 10 mètres de large.

La traversée de ce glacier morcelé a de quoi inquiéter, certains blocs de glace craquent comme s'il allaient rompre ou glisser le long de la pente. A mi chemin, les personnages découvriront les restes d'un Granbreton. Lors de la traversée du glacier la troupe de l'archi-duc Fross a été attaquée par les serpents des glaces, les Siffleurs. Ces derniers ont prélevé leur du, tout comme les Granbretons leur ont fait payer chèrement cette attaque.

Plusieurs serpents ont été gravement blessés et demeurent tapis dans leur tanière attendant que leurs plaies cicatrisent. Les restes découverts par les aventuriers sont des pièces d'armures dont un casque en tête de sanglier. Ceci permet une identification immédiate. Ce qui est moins rassurant c'est l'état de ces pièces d'armure. Le casque est complètement aplati, quant aux autres parties elles sont tordues. L'une est même percée par un trou de cinq centimètres de diamètre. Le corps du Granbreton pour sa part a disparu. Un peu plus loin, les personnages découvrent d'étranges traces dans la neige, comme si on avait tiré un tronc d'arbre. Il s'agit simplement de la coulée d'un serpent dans la neige.

Quelques minutes après ces signes avant coureur, un serpent des glaces passera à l'attaque. Les personnages entendront quelques sifflements, puis le monstre foncera droit sur les aventuriers. Le serpent désire gober un ou deux voyageurs. S'il réussit, il prendra le large. Ces serpents ne sont pas non plus des bêtes de guerre. S'il endure plus de 10 points de dégâts, il prendra la fuite. N'oubliez pas que ces serpents craignent le feu.

Le serpent des glaces est un serpent gigantesque à deux têtes. Cette créature mutante est capable de vivre dans les plus grands froids. Ses écailles sont d'un blanc absolu et ses yeux incolores. Il est dépourvu de tout poison. Il "compresse" ses proies surtout après leur mort afin de broyer leurs os.

Serpent des Glaces

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
21	14	29	6	8	14

Points de Vie : 31 **Armure** : 1D3

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tête Droite	34 %	1D8+2D6	-
Tête Gauche	34 %	1D8+2D6	-
Constriction	10 %	1D10+3D6	-

Compétences : Se Cacher 75 %.

Note *: durant le combat, le serpent des glaces fouette la neige de sa queue et projette quantité de neige sur ses adversaires. Cette pluie de neige aveugle en partie les personnages, diminuez leurs compétences de 10 % automatiquement.*





SIXIEME JOURNÉE

Une fois sortis du glacier, les personnages aperçoivent, haut, très haut un éclat de lumière dorée ! La sixième journée consiste à gravir une pente aride balayée sans cesse par des vents glaciaux. La température durant le jour sera de - 20°.

A la nuit tombée, les voyageurs seront encore sur cette pente. En cherchant bien ils pourront découvrir un creux de terrain pour se blottir. La température chutera à - 40° durant la nuit. Les vents forciront tellement que toute avance deviendra impossible.

Cette nuit sera l'une des pires jamais vécues par les aventuriers. Le froid les envahira lentement paralysant leur corps puis leur esprit. Insistez sur le danger de mort blanche...

Une pellicule de glace les recouvrira comme un linceul. Chaque aventurier devra tester sa constitution. Suivant qu'ils ont pris ou non un équipement adéquat, les conséquences du test différent. Le test est à faire sous CON x 2.

Pour un personnage sans équipement spécial

Jet réussi : perte de 1D3 points de vie.

Jett échoué : perte de 1D2 points de CON définitifs et de 1 point de DEX définitif. Le malheureux a perdu quelques doigts gelés.

Maladresse (98-00) : perte de 1D4 points de CON définitifs et de 1D4 points de DEX définitifs. Divisez aussi par deux la compétence Ecouter. Le personnage a subi des gelures graves, doigts et oreilles. Pour le reste de l'aventure ses compétences subissent un malus de 25 %.

Pour un personnage bénéficiant d'un équipement spécial

Jet réussi : une mauvaise nuit, c'est tout.

Jet échoué : perte de 1D3 points de vie.

Maladresse (98-00) : perte de 1D2 points de CON définitif et de 1 point de DEX définitif.

Le marquis pour sa part réussira ce jet, c'est tout de même préférable.

SEPTIEME JOURNÉE

Au réveil, les personnages auront sans doute hâte de reprendre l'ascension, surtout qu'un éclat doré vient les narguer. Au cours de leur marche, ils découvriront plusieurs corps figés à jamais dans la glace, certains couchés, d'autre agenouillés, voir encore debout. La plupart des personnes gelées sont des chasseurs d'or. L'une d'elles est un Granbreton, un Sanglier de Fross.



Au cours de leur avance, les aventuriers commencent à apercevoir au delà d'une crête la cité de l'or.

En fin de journée, alors que les aventuriers se rapprochent de la cité de l'or ils subiront l'attaque de Vashdek. L'agent de l'Ordre Noir attend depuis un mois le marquis. Il sait que ces ruines sont son ultime étape. Il s'est aménagé un repaire dans les hauteurs et depuis il attend. Vashdek a aperçu l'arrivée d'une troupe de Granbretons, une semaine plus tôt. Il a laissé les sangliers agir à leur guise dans la cité. Tous les jours un hurleur survole les approches de la cité, à la recherche du marquis.

Si les personnages réussissent un Critique dans la compétence Voir au cours de cette journée, ils remarqueront alors un point noir, très haut dans le ciel volant en cercle au dessus de leurs têtes. Une heure après, Vashdek attaquera.

Il lui reste un seul hurleur, les autres sont morts. Vashdek monté sur sa chauve souris géante et accompagné du dernier hurleur foncera alors sur les aventuriers pour un ultime combat. Cette dernière lutte est à mort, Vashdek ne renoncera pas tant que le marquis ou un personnage sera encore debout.

Le repaire utilisé par Vashdek est une caverne creusée dans le flanc d'une montagne surmontant la cité de l'or. Il est possible de la repérer, un hurleur étant mort en contre bas de la caverne. Acceder à la caverne demande un jet en Grimper. La caverne n'est pas naturelle, il s'agit d'un petit complexe de salles datant du Tragique Millénaire. Toutes les pièces du complexe ont beaucoup souffert et il n'en reste que des ruines et des débris. Les personnages découvriront parmi le fouillis deux cadavres de hurleurs et l'équipement de Vashdek, quelques sacoches d'armes, de poisons et de vêtements divers.

HUITIEME JOURNÉE

La huitième journée verra les personnages atteindre leur "terre promise", la cité de l'or.

Durant cette ultime ascension, les aventuriers découvrent l'épave d'un grand dirigeable spanyar. Il s'agit d'une des nefs aériennes qui a tenté de franchir les monts de Pyrain et y a disparu. Le dirigeable a heurté avec force la montagne et s'y est brisé. Son enveloppe vidée des gaz légers gît plus haut, la nef elle-même est brisée en deux juste en son milieu. L'épave a déjà été visitée par quelques chercheurs d'or mais les aventuriers peuvent toujours l'explorer. Ces dirigeables étant considéré comme secret d'état par l'empire spanyar, l'exploration pourrait être instructive voir profitable pour les personnages.

- L'enveloppe : Il ne s'agit pas d'une simple enveloppe gonflée comme un ballon. L'intérieur est soutenu par un assemblage de poutrelles métalliques. Au sein de cette structure, les gaz sont contenus par des poches indépendantes les unes des autres. La plupart de ces poches ont été déchirées lors de la catastrophe. Pourtant quelques unes ont tenu bon et contiennent encore leur gaz. La composition de ce gaz étant un secret, les personnages pourraient en vendre des échantillons à bon prix. Même l'empire spanyar serait prêt à payer une forte somme pour les récupérer.

Les quelques survivants de la catastrophe se sont réfugiés dans la partie supérieure de l'enveloppe où ils ont survécu quelques jours. La plupart d'entre eux étant blessés, leur sort était déjà déterminé. Les personnages pourront découvrir leurs corps, toujours intacts, car préservés par le froid intense.

Sept corps sont alignés dans un recoin. Une grande toile les recouvre. Ces cadavres ont les bras croisés sur la poitrine, et tous portent sur eux le symbole du Sincère Repentir. Deux autres corps gisent dans l'endroit aménagé en habitat par les naufragés. Il s'agit des derniers survivants. Ces deux-là n'ont eu droit à aucune cérémonie ni sépulture. Tous deux sont serrés l'un contre l'autre, encore recouverts par des couvertures et des fourrures. Il manque à tous les cadavres un voir deux doigts, coupés net. Ce sont les chasseurs d'or qui leur ont coupé des phalanges afin de prendre leurs anneaux d'or.

En fouillant avec attention, les aventuriers peuvent découvrir quelques objets :

- Le Livre de Bord. Les personnages pourront y apprendre le nom du dirigeable, la Santa Rueaga, commandé par le capitaine comte Villera. Quant à la date de la catastrophe, elle remonte à 60 ans.

L'itinéraire de la nef y est retracé, elle venait non pas de France mais d'Espanya, ce qui signifie qu'elle avait franchi les plus hautes montagnes de Pyrain avant de s'écraser sur le versant nord. La lecture du livre de bord permet d'apprendre que le capitaine Villera misait sur des vents ascendants pour passer les montagnes. Visiblement ses thèses étaient justes. Un peu plus loin, les personnages découvrent l'origine de la catastrophe, deux des trois moteurs ont lâché simultanément.

Ce livre de bord serait d'une grande valeur pour l'Empire Spanyar. Il permettrait d'ouvrir une route directe entre l'Espanya et la France. Toute personne qui ramenerait ce document aux autorités impériales spanyardes serait grassement récompensée (comptez au minimum 20 000 A). Les Granbretons pour leur part payeraient le double pour obtenir un tel renseignement.

- Lettre d'adieu. L'un des derniers membres d'équipage, le baron Vestranza, a écrit avent de rendre son dernier soupir, une lettre destinée à sa famille. Après ses derniers adieux, les personnages pourront y lire une promesse de récompense pour celui qui apportera cette lettre au château des Vestranza. La récompense promise est de 5000 A. Si les aventuriers se rendent en ce château, les descendants du défunt leur remettront bien cette somme.

- Pistolet. Il s'agit d'une arme de création spanyarde réservée aux gardes impériaux et à la noblesse. L'arme est incrustée d'ivoire et d'argent. Son fonctionnement provoque l'émission d'un arc électrique qui se propage en ligne droite sur une cinquantaine de mètres. Il reste encore six charges sur un maximum de trente. L'arme peut tirer deux fois par round.

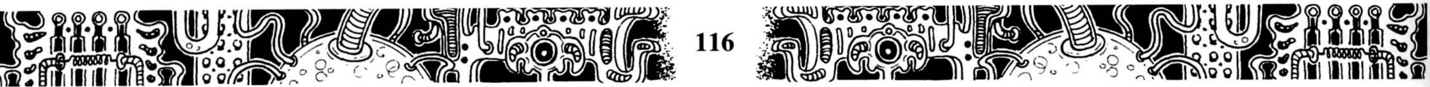
Pistolet Spanyar

FOR	DEX	Dégâts	Portée
-	10	4D6	50 m

- La nef : La nef correspond à la partie habitée du dirigeable. C'est aussi sur celle-ci que sont placés les moteurs. Le choc a non seulement détaché la nef de l'enveloppe mais l'a aussi brisée en deux.

- La moitié supérieure : elle correspond à l'avant de la nef. Elle gît environ cinquante mètres plus haut que l'autre moitié. Cette partie de la nef comprenait la passerelle de commandement, une tourelle de combat, des quartiers pour l'équipage et un moteur. Ce moteur était le seul encore en état de marche. Le choc l'a fait exploser et a provoqué un incendie vite éteint par la neige.Les quartiers de l'équipage ont souffert du choc et de l'incendie. Cet endroit de la nef est en partie écrasé. Les personnages y trouveront sous le neige quelques objets usuels et des corps brisés et gelés depuis des décennies.

La passerelle de commandement est relativement intact, si ce n'est toute sa grande verrière qui a été brisée lors du choc, tuant ainsi toutes les personnes présentes. Se déplacer sur la passerelle de commandement n'est guère aisé, la neige y est épaisse et de grands





éclats de verre y pointent. Les personnages pourront découvrir sous la neige les dépouilles du capitaine, le comte Villera, du barreur et des hommes de quart. Tous présentent des plaies béantes. Plus intéressant, les aventuriers peuvent découvrir dans un grand coffre doublé de cuivre, toutes les cartes établies par les géographes spanyars. Ces cartes sont parmi les plus précises et les plus complètes existantes en Europe. Les cartes présentes dans le coffre sont celles couvrant l'Espanya, la France, l'Italia, la Sardinia et la Mer du Milieu. La possession de ces cartes donne un grand avantage aux voyageurs. La tourelle de tir comprenait deux hallucicanons. L'un d'eux est hors d'usage, l'autre est encore en état de marche. Ses batteries contiennent encore assez d'énergie pour une centaine de tir.

- La moitié inférieure : elle correspond à la partie arrière de la nef. Elle comprenait les deux autres moteurs, la salle des mécaniciens, les quartiers des officiers et des passagers ainsi que l'armurerie et une tourelle de combat. Cette partie a moins souffert, c'est l'avant de la nef qui a en effet encaissé le choc de l'impact. La salle des mécaniciens est complètement intacte. Tout personnage scientifique sera enchanté par cette salle. Elle regorge de quantité d'équipements utiles pour les compétences de Mécanique et d'Electricité. Ces outils donnent un bonus de 5 % dans l'utilisation de ces deux compétences. Il est inutile d'emporter tous les outils. Seuls quelques uns suffisent. Les quartiers des officiers ont été fouillés et retournés par les chasseurs d'or ayant découvert l'épave. Aussi tous les objets de valeur ont-ils disparu.

L'armurerie contient seulement quelques arbalètes lourdes, des haches de batailles et des boucliers. Les arbalètes sont encore opérationnelles. Ces modèles ont été conçus pour être utilisés à partir d'un support, il s'agit quasiment de petites balistes. Leur portée est le double de celle d'une arbalète et les dégâts occasionnés sont de 6D6. Deux hommes sont nécessaires pour la manier. La cadence de tir est d'un trait par round.

La tourelle de tir arrière était armée par deux canons feu. Leur délicat système n'a pas survécu au froid. Les deux moteurs arrières, en panne au moment du choc, ont survécu. Certaines de leurs batteries sont encore actives, les personnages peuvent en profiter pour recharger leur équipement. Un jet en Connaissance de l'Electricité suffit.







CITE DE L'OR

La cité de l'or occupe un haut plateau et quelques vallées environnantes. L'ensemble occupe plusieurs hectares et pouvait certainement abriter 100 000 personnes. L'architecture est typique du Tragique Millénaire. Les constructions sont très hautes, entre vingt et trente étages. Une partie de la ville d'or a manifestement été atteinte par un missile. Un grand cratère de cent mètres de profondeur et un anneau de ruines occupe le quart ouest de la cité. Quantité d'objets et de véhicules demeurent dans les "rues". Le froid a tout recouvert de glace, mais les vestiges sont extraordinairement bien conservés.

La cité doit son nom à une étrange construction recouverte de plaques dorées. Contrairement aux affirmations des habitants de Querind, il ne s'agit pas d'un dôme, mais de hautes murailles. Elles sont au nombre de six, une septième a été soufflée par le missile. Chaque muraille atteint cinquante mètres de haut pour une largeur de cent mètres. Ces parois sont montées sur des châssis métalliques, architecture délicate surchargée maintenant de glace et de neige.Un Test en Connaissance de L'Electricité et une longue observation permettra de comprendre la finalité de cette machinerie. Chaque muraille d'or est un gigantesque capteur d'énergie solaire, tous sont reliés à un grand bâtiment où se situent les salles de contrôle et la machinerie. Non loin du bâtiment de contrôle se tient le destinataire de cette énergie, une grande tourelle abritant un gigantesque canon laser.

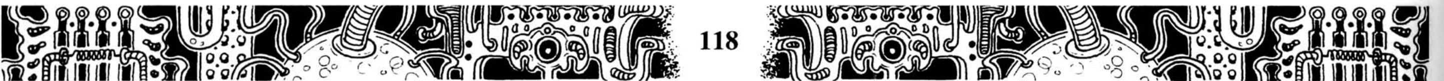
Si les aventuriers prennent le temps de visiter les constructions, ils peuvent se faire un joli butin d'antiquités en tout genre. Après tout, ils méritent bien une récompense après les épreuves qu'ils viennent de traverser. A vous de déterminer ces petits cadeaux sur la table suivante. Chaque personnage a droit à un jet sur la table pour deux heures de recherche.

Table des Découvertes

D100	Découverte
01-20	Antiquité, valeur 1D100 A
21-30	Antiquité, valeur 2D100 A
31-40	Antiquité, valeur 4D100 A
41-45	Antiquité, valeur 1D20X100 A
46-47	Antiquité, valeur 1D100X100 A
48-60	Outils (+1D6 %)
61-70	Documents (+1D6 %)
71-80	Outils (+2D6 %)
81-90	Documents (+2D6 %)
91-95	Batterie Automatique
96-00	Arme

- Les Antiquités sont des objets ayant une valeur marchande auprès de collectionneurs pour leur esthétisme. Chacun de ces objets pèse environ 1 kg. Leur nature est très variée, utilitaire, décoratif ...

- Outils : il s'agit d'objets utiles dans l'une des compétence suivantes, Connaissance de la Mécanique, Electricité, Biologie, Chimie. Tout travail réalisé dans l'un de ces domaines en utilisant ces outils bénéficiera d'un bonus d'1D6 %. A vous de déterminer la compétence correspondant aux outils découverts.





- Documents : il s'agit de documents scientifiques écrits en Vieux Français. Leur lecture apporte un bénéfice dans l'une des compétences suivantes : Connaissance de l'Ancien Monde, de la Médecine, de la Mécanique, de l'Electricité, de la Biologie, de la Chimie. Au maître de jeu de déterminer la compétence correspondant au document découvert.

- Batterie Automatique : il s'agit d'une batterie éternelle qui se recharge automatiquement. Elle est capable de produire 8 points d'énergie par jour. Par contre elle est incapable de stocker sa production d'énergie. Sa taille est restreinte, approximativement le poing d'un homme.

- Arme : il s'agit d'une arme de poing du Tragique Millénaire. Son efficacité est terrifiante. Cette arme contient encore 10 charges. La compétences Lancefeu permet de l'utiliser.

Arme du Tragique Millénaire

FOR	DEX	Dégâts	Portée
-	10	6D6	900 mètres

LE MONOLITHE DU VENT

Les personnages trouveront assez vite le dernier monolithe. Le marquis sait qu'il se situe dans la partie sud de la ville. Le monolithe se dresse dans un terrain découvert recouvert de neige et de glace. Tout semble désert.

Le marquis pourra donc effectuer son rituel sans aucune gène si ce n'est un vent violent. Plus le rituel avancera, plus le vent forcira. A la fin, le vent sera devenu une tempête, et les personnages comme le marquis devront s'accrocher au sol pour ne pas être balayés comme des fétus de paille.

La neige soulevée aveuglera les aventuriers. Au coeur de la tempête, des êtres noirs apparaîtront parmi les nuées. Ces formes fantomatiques viendront frôler les malheureux cloués au sol. Leur contact est d'un froid glacial. Les créatures de l'ombre et du vent semblent aussi s'insinuer dans l'esprit et le dévorer lentement...

Tous les personnages devront effectuer un jet de POU. Le premier round le jet se fera à POU x 5, le second round à POU X 4 ... Une fois atteint POU x 1, continuez jusqu'à ce que tous les personnages échouent. Seul le marquis réussira à résister.

L'échec correspond à une peur panique qui s'empare de l'aventurier. Il lâche prise, se met à courir et, happé par le vent, il est emporté au loin dans quelques congères.

Après quelques minutes, l'ouragan disparaît et le calme revient. Les personnages découvrent alors Syrph, l'esprit du Vent.

Syrph apparait sous la forme d'un aigle blanc aux serres d'or, son envergure dépasse quatres mètres. Il tient entre ses serres une pierre opalescente, la dernière des quatre pierres. Syrph survolera durant quelques minutes le petit groupe puis jettera la pierre aux pieds du marquis. Pendant son long vol, Syrph contactera les personnages libres de toute alliance pour leur proposer un pacte.

Avant de disparaître, Syrph poussera un profond cri et piquera vers un rocher non loin. Les aventuriers pourront alors découvrir deux Granbretons, des Sangliers, qui les observaient à l'abri d'amas rocheux. Apeurés par cet aigle, les Sangliers tenteront de fuir, l'aigle en tuera un puis disparaîtra. Le second Granbreton réussira à se faufiler derrière une ruine.

Les aventuriers doivent dès lors le poursuivre. Quelques jets de Pister à + 30 % permettent de le suivre à la trace (le bonus de 30 % est du à la couche de neige).

Avantages et Désavantages des Héros de Syrph

INT : +1D2

CHA : +1D4

FOR : -1

Compétences : Persuader : + 10 %, Eloquence : + 10 %, Chanter : + 30 %

Pouvoirs Spéciaux : Aucune créature volante n'attaquera un héros de Syrph du moment qu'il ne lui porte pas préjudice.

Les héros sont en communication télépathique permanente avec Syrph.

LE COR D'ACIER

Qu'à donc fait l'archi-duc Fross depuis la cité des eaux ? Le connétable granbreton a réussi à capturer un certain Joannus Sermentin, comte germain, érudit et sage. Ce Joannus a entrepris depuis plusieurs années, la quête des quatre monolithes, lui aussi cherchait à découvrir le paradis. Ce noble riche et fortuné a englouti toute sa fortune dans cette aventure. Après une dizaine d'années de recherche à travers l'Europe, il a réussi à rassembler tous les éléments et informations pour entreprendre la quête. Dix ans de plus lui ont permis de rassembler les quatre pierres. Joannus Sermentin a commencé sa quête aidé de nombreux compagnons. Les épreuves traversées ont eu raison d'eux. Quand Sermentin a obtenu la dernière pierre de Syrph, il était alors seul.

Le Cor d'Acier

Le cor d'acier est une création de la science granbretonne, une oeuvre des serpents. L'objet ressemble à un grand cor de chasse en acier. Quelques filaments et autres joyaux luminescents y sont incrustés.

Il s'agit en fait d'un instrument de téléportation. Il permet de téléporter toutes les personnes et objets ayant subi un traitement dans un laboratoire.

Ce projet a été abandonné par l'empire en raison de ses inconvénients qui n'ont jamais été surmontés. Tout d'abord, le traitement infligé aux personnes est tel que la moitié en meurt ou en devient folle. Quand aux objets, ils sont détruits dans 90 % des cas. Qui plus est, la téléportation cause fréquemment (dans 50 % des cas) des lésions mortelles aux créatures vivantes. Dernier argument de poids qui a causé l'arrêt de ce programme, le responsable était un rival personnel de Kalan qui s'est fait un plaisir de décrier ce travail "inutile" auprès de son empereur bien aimé.

Les Sangliers ayant servi de cobayes pour la phase finale des expériences, Fross a réussi à récupérer l'instrument qui provoque la téléportation, le cor d'acier. Quant aux Sangliers ayant subi le traitement spécial, Fross les a cantonnés dans une forteresse perdue dans une région désertique de la Granbretanne. Quelle que soit la période correspondante à cette aventure, avant, pendant, après les invasions granbretonnes, cette troupe est disponible. En tout Fross dispose de quatre mille Sangliers prêts à la téléportation.





Joannus Sermentin est dans la cité de l'Or depuis sept mois. Ce dévot a jugé bon d'entreprendre une longue période de méditation avant l'ultime rituel. Malheureusement pour lui, l'archi-duc Fross l'a découvert.

Le Granbreton lui a pris les pierres sacrés, s'est rendu sur le site du grand rituel et a tenté la cérémonie. Fross n'ayant rien d'un érudit, le rituel a échoué mais les pierres ont disparu, ce qui a particulièrement exédé le Granbreton. Furieux, Fross redescend à son repaire dans la cité de l'or lorsque les personnages poursuivent le Sanglier qui les espionnait. Celui-ci était l'un des trois hommes laissés dans le camp de base afin de veiller sur Sermentin et les sangliers de monte. Le rituel du marquis a provoqué une tempête qui a attiré la curiosité des Granbretons de garde. Ces derniers connaissent en effet l'emplacement du monolithe.

LA CONFRONTATION

Les aventuriers au cours de la poursuite se retrouvent face à Fross accompagné de deux guerriers sangliers. Fross utilise alors le cor d'acier.

La sonnerie du cor résonne dans les montagnes et de multiples échos s'y propagent. La sonnerie du cor est très aiguë, tous les aventuriers ressentiront de vives douleurs. Ensuite des points lumineux de toutes les couleurs apparaissent autour de l'archi-duc. Ces points deviennent des tâches et se multiplient. Les ombres lumineuses deviennent si nombreuses qu'elles se fondent en une masse gigantesque et absorbent tout le paysage à l'alentour. Durant un bref instant chaque personnage a l'impression d'être seul dans une nuée multicolore. Ensuite, la brume disparaît et les personnages découvrent tout autour d'eux une armée de sangliers, plusieurs milliers. Une bonne moitié est au sol, visiblement morts ou agonisants, quant aux autres, ils sont en armes et tous tournés vers les personnages. Fross hurlera un ordre dans sa langue porcine et les 2000 Sangliers survivants se jetteront sur eux pour les capturer vifs. Toute résistance, même héroïque est vaine et les personnages succomberont sous la masse.

Si les personnages n'étaient pas tous à la poursuite du Granbreton, les rescapés devront faire preuve de discrétion. Un bon millier de Sangliers fouille bientôt la ville.

LES PORTES DU PARADIS

CAPTIFS DES GRANBRETONS

Une fois capturés, les aventuriers seront désarmés et soigneusement ligotés puis amenés devant l'archi-duc Fross. La



vision des quatre pierres sacrés lui fera pousser des grognements de joie, vite repris par sa troupe. Fross parlera longuement à l'un de ses hommes qui traduira ensuite aux captifs les propos de son maître :

"Demain nous irons au lieu de cérémonie, là marquis tu pratiqueras le dernier rituel et j'envahirai ce monde appelé "Paradis" pour y porter la misère et la mort. Quant tout sera sang et flamme je vous immolerai au milieu de ce brasier. Et alors Huon fera de moi le maître de ses armées, Méliadus sera banni, et à la tête de mes légions je ferai plier les rois et les empereurs. Nul être vivant n'échappera à ma volonté, tous devront se courber devant le premier chef de guerre de l'Empire et ses vaillants Sangliers. Nous ferons du monde un empire de fer où tous les peuples seront nos esclaves pour l'éternité..."

Après ce joli discours qui en dit long sur la santé mentale des Granbretons en général et de Fross en particulier, les aventuriers et le marquis seront amenés dans une grande salle où est déjà détenu Sermentin. Le noble germain est dans un état pitoyable, l'archi-duc l'ayant travaillé au corps. Sermentin délire et les aventuriers pourront découvrir son destin à travers ses phrases décousues. Ils auront toute la nuit pour l'écouter. Une évasion est formellement impossible. Fross a dépêché au moins trois de ses gardes par captif pour les surveiller.

A l'aube, un Fross épanoui et guilleret viendra chercher le marquis et ses comparses pour les emmener sur le lieu sacré. Cet endroit se situe à deux bonnes heures de marche au delà de la cité. Fross emmènera avec lui tous les Sangliers survivants. Une longue colonne de métal noir serpentera donc dans la montagne blanche.

Le lieu consacré est simplement un plateau désertique, dominé par les pics cristallins des monts de Pyrain. Bizarrement le marquis acceptera de pratiquer l'ultime rituel. Si les personnages ont pu parler avec lui durant la nuit, il leur expliquera qu'il espère un "miracle" pour les sauver... Durant le rituel, chaque personnage sera maintenu par deux Sangliers particulièrement musclés. Quant au marquis, l'archi-duc sera juste derrière lui, armes en main.

Le rituel est très simple. Le marquis placera les pierres aux coins d'un carré tracé à même le sol. Puis il déclamera une longue litanie lue sur un vieux livre. Les heures s'écouleront interminablement, chacun frissonnant alors que le soleil commence à décliner et les ombres à envahir la montagne. Puis le marquis s'arrêtera, disant avoir terminé. Fross ne voyant rien venir commencera à fulminer et lèvera sa hache pour décapiter le marquis, à ce moment la terre tremblera et le soleil disparaîtra derrière les monts de Pyrain.

LE FINAL

Cette scène est la conclusion de la campagne, son importance est donc primordiale. Plutôt que de vous imposer un dénouement et un seul nous vous en proposons plusieurs. A vous de choisir celui qui correspond le mieux au déroulement de votre campagne et aux goûts de vos joueurs.

UNE FIN HÉROIQUE

Dans l'ombre naissante de la nuit, un portail semble luire faiblement puis ses contours deviennent clairement visibles. Un trait vertical lumineux apparaît au milieu du portail. Les vantaux s'ouvrent laissant s'écouler un flot de lumière. Alors que les portes finissent de s'ouvrir, les personnages peuvent contempler le"Paradis".

Ils voient surtout une brillante lumière qui les aveugle. De celle-ci sort un être ailé, porteur d'une épée de feu. Son regard semble porter la mort. Tous ceux qui le croisent se sentent proches de leur fin. L'ange s'adressera au marquis :

"Pesht !"

"Tu veux entrer au paradis ?"

"Des ennemis de Dieu et autres impies veulent souiller son domaine sacré. Défend cette terre et elle sera tienne".

Un vent violent soufflera alors jetant à terre les personnages et les Granbretons, seul le marquis de Pesht restera debout. Il s'avancera alors jusqu'aux portes et l'ange lui remettra son épée. Ensuite l'ange s'évanouira et le vent cessera de souffler. Visiblement le marquis semble avoir retrouvé une seconde jeunesse, les effets de son empoisonnement ont disparu "miraculeusement".

Les Granbretons se réuniront et attaqueront le Marquis. Celui-ci semble posséder une énergie inépuisable. Groupe après groupe, ils renversent ses assaillants, les tuant littéralement par paquet. Après une bonne centaine de Granbretons occis, les assaillants reculeront, visiblement ébranlés. Fross attaquera alors lui même le marquis. Les deux hommes se battront en duel une demi heure avant que le marquis n'ai le dessus et décapite le Sanglier d'un coup de son épée. La mort de leur chef causera la panique dans les rangs granbretons. La téléportation, cette cité étrange, ce portail "magique", ce guerrier invincible et enfin la mort de leur grand connétable, c'est beaucoup trop, même pour un Sanglier granbreton. La plupart se débandent, seules deux centaines de guerriers sont encore décidés à se battre. Ils chargeront alors le marquis.

Si les personnages veulent intervenir à un moment ou à un autre, le marquis leur ordonnera d'arrêter. Cette quête revient à lui et non aux aventuriers, il leur dira que le contrat qui les lie est fini. Néanmoins les personnages peuvent toujours agir et attaquer les Granbretons. Avant la mort de Fross, toute action sera impossible, une solide garde veillera sur eux. Après la mort du grand connétable, plus personne ne s'occupera d'eux. Il leur sera possible de piocher dans le tas d'armes abandonnées par les Granbretons.

L'intervention des aventuriers ne change pas l'issue du combat. Pesht viendra à bout des derniers Granbretons. Cependant, il sortira de ce combat percé de nombreux coups. Les aventuriers le verront tituber vers les Portes du Paradis, y entrer puis il s'effondrera en exhalant son dernier soupir. Les portes se refermeront sur lui avant de disparaître.

LES ANGES EXTERMINATEURS

La manifestation du portail sera identique et la vision du paradis aussi. Il en sortira au milieu d'une douce musique des créatures ailées d'une beauté inouïe. Tous, personnages et Granbretons seront paralysés d'admiration. Les créatures flotteront quelques secondes dans les airs, puis un vent fétide se lèvera et une horrible transformation aura lieu.

Les êtres de paix et de lumière deviendront des créatures de cauchemar à l'apparence épouvantable. Ces créatures des ténèbres armées de longues faux plongeront alors dans la masse des Granbretons et faucheront leur récolte d'âmes. Apeurés comme un troupeau de moutons, les Sangliers jetteront leurs armes et tenteront de fuir. Mais nul n'échappera aux anges exterminateurs. Le dernier à mourir sera l'archi-duc Fross lui même. Tremblant sur ses jambes, il restera immobile alors que les anges noirs se rassemblent autours de lui et entreprennent une danse macabre. Tous leveront ensemble leurs faux et les abattront plusieurs fois sur celui qui rêvait de conquérir l'univers.

Après ce dernier mort, les anges disparaîtront, happés par la nuit. Les personnages se retrouveront seuls avec le marquis au milieu d'un véritable charnier. Le marquis de Pesht, sans un regard en arrière, passera les Portes du Paradis qui se refermeront sur lui dans un claquement sinistre.







ULRICH VON BECK.

La manifestation du portail sera toujours la même. Celui-ci ouvert, les aventuriers découvrent seulement un voile brumeux et un homme âgé qui en sort. Celui-ci est vêtu de noir et porte une mince épée à ses côtés. Ses vêtements sont inhabituels par leur sobriété. Fross avancera vers l'homme vêtu de noir et le prendra par le cou et le jettera à terre. L'archi-duc se tournera alors vers ses troupes leur criant : "Voici nos ennemis, voyez leur faiblesse. Maintenant nous les tenons, ils sont enfin à la portée de nos épées et de nos haches. En avant !"

Sur cette injonction, il foncera à travers les portes, suivi de sa horde porcine. Bizarrement aucun Sanglier ne s'occupera des aventuriers et du marquis. Ceux-ci resteront seuls avec l'homme âgé qui se relève avec peine. Celui-ci adressera alors la parole aux personnages

"Ne vous inquiétez pas, cette petite chute ne peut meurtrir un vieux guerrier comme moi."

"Mais je faillis à tout mes devoirs de gentilhomme, j'oublie de me présenter, Ulrich von Beck, gardien des marches".

"Nos amis porcins sont partis pour leur destin. Ne vous inquiétez pas pour le paradis, d'autres beaucoup plus puissant ont tenté de le conquérir, mais pour leur plus grand malheur."

"Alors, vous recherchez le Paradis. C'est une quête bien difficile, l'enfer est plus aisé à trouver. Ne croyez vous pas que votre quête est un peu démodée ? Etez vous bien décidé, parfois le Paradis a un visage inattendu, pour ne pas dire inacceptable."

"Si vous êtes décidé, alors avancez et vous découvrirez votre paradis."

Le marquis avancera alors, passera le portail et disparaîtra dans les volutes de brumes. Quelques secondes plus tard, il réapparaîtra et passera le portail dans l'autre sens. Interloqué, il demandera alors quelques explications au gardien des marches.

"Et bien, voyez vous, vous êtes arrivé au paradis qui vous est destiné. Cela vous paraît invraisemblable, mais le Paradis c'est cette terre. C'est à l'homme que revenait la tâche de construire un monde meilleur. Je crois que nous avons échoué et vous plus que tout autre, si j'en crois votre réputation. Mais il n'est jamais trop tard pour bien faire. Enfin, peut-être ..."

Sur ces derniers mots, Ulrich von Beck retournera dans les brumes, les Portes du Paradis se refermant derrière lui avant de disparaître. Le marquis de Pesht sera effondré par cette révélation. Il reprendra conscience après plusieurs jours.



ARIOCH

La manifestation du portail sera identique. Une fois ouvert, les personnages découvrent un paysage de rêve. Chacun se sentira attiré vers ce monde parfait où tout semble merveilleux. Poussant un cri de rage, Fross entraînera à sa suite ses troupes de Sangliers et franchira les portes. Le marquis et les personnages poussés de force, entreront avec les derniers.

Alors que Fross commence à organiser ses troupes, un léger changement intervient dans le paysage. Une grande colline située sur la gauche semble se mouvoir comme si elle était vivante. Bizarrement, aucun Granbreton ne semble remarquer ce prodige. La colline se redresse ensuite et se modèle pour devenir une sorte de géant à la peau rouge brique. Le géant regarde avec appétit les Sangliers. Il prononce une courte phrase dans un langage inintelligible, les Granbretons le remarquent alors. Devant cette silhouette titanesque, tous les guerriers de l'empire granbreton demeurent paralysés.

Les mots du colosse auront un effet plutôt étonnant sur les Granbretons. Tous se rouleront à terre en poussant des cris porcins. Les personnages et le marquis assisteront alors à un étrange spectacle. Les membres des Granbretons sembleront se raccourcir, comme si leur corps se transformait. Leurs pièces d'armures tomberont pour révéler de vrais sangliers ! Les guerriers de Fross et lui même se sont transformés en sangliers. Apeurés ils tourneront en rond en poussant des grognements de colère. D'un claquement de doigt, le géant fera apparaître dans ses mains de grandes broches chauffées à blanc. Avec celles-ci il embrochera vifs, les sangliers, ceux-ci cuisant par la chaleur dégagée par les broches. Une fois tous les sangliers embrochés il dégustera avec gloutonnerie ses brochettes.

Si le marquis et les personnages sont toujours présents, le géant glouton s'adressera alors à eux.

"Mes bons petits amis, je vous remercie pour cette cochonnaille, leurs âmes étaient bien noires et leurs corps bien dodus. Cela faisait longtemps qu'aucune provende aussi riche n'était venue par cette porte. D'habitude ce ne sont que quelques mystiques à l'âme désséchée et au corps maladif, tout juste bon à réveiller mon appétit. Mais là, quel régals, quel festin !"

" Je n'oserai vous croquer, ce serait bien ingrat de ma part, et il ne sera pas dit qu'Arioch est un ingrat. Aussi je vous laisserai volontiers quitter mes domaines."

"Si l'envie vous prenait, repassez me voir, si possible accompagné d'un tel troupeau, je couvrirai alors de cadeaux mes fidèles bergers."

Après cette tirade, Arioch s'allongera dans un bruit pesant sur le sol et redeviendra une colline. Les personnages peuvent dés lors partir, entraînant avec eux un marquis qui commence à sombrer dans la démence.

Qu'en est il de tout ceci ? Lors du Tragique Millénaire, Arioch, duc du Chaos, a trompé les hommes et leur a fait construire toute une machinerie qui ouvre un portail entre la terre et ses domaines. Ainsi tous les malheureux qui espéraient découvrir le Paradis ont-ils fini corps et âme dans la panse du Duc du Chaos. Le marquis ne se remettra jamais de ce coup et il sombrera dans la démence en quelques jours.

TANELORN

L'apparition et l'ouverture des portes est toujours identique. Les personnages découvrent derrière celles-ci un désert brûlé par le soleil et une petite cité mal fortifiée. Voila de quoi réjouir le coeur d'un grand connétable granbreton. Un rapide conseil de guerre déterminera





l'attaque des sangliers. Ceux-ci passeront les portes et se déploieront devant la cité.

C'est à ce moment que les choses tourneront mal pour les attaquants. Des murailles, des raies de lumière jailliront et exploseront dans les rangs granbretons, tuant à chaque explosion une centaine d'hommes. Désorganisés, les soldats de l'empire ténébreux, tenteront de se réorganiser sous la bannière de leur ordre et d'avancer. Les Sangliers ont à peine avancé d'une centaine de mètres sous le feu, qu'une petite troupe apparaît sur leur gauche et les charge. A la tête de ces cavaliers charge un albinos maniant une longue épée noire à l'aspect peu engageant. Ce guerrier exalté entrera dans les phalanges granbretonnes comme un loup dans une bergerie semant la mort à travers un sillon sanglant.

Le tournant de la bataille sera le duel entre Fross et l'albinos. L'archi-duc granbreton aura le dessous après quelques passes d'armes et la lame noire viendra se ficher dans son gorgerin, le faisant pousser un dernier cri, humain celui-ci. La mort de leur chef scellera le destin des Sangliers. Juste après la mort de leur chef, un petit homme roux armé de deux sabres s'emparera de la bannière de l'ordre des Sangliers. Privé de leur chef et de leur bannière, les Sangliers se disperseront dans le désert comme une nuée de moucherons.

Le marquis se tournera une dernière fois vers les personnages, les remerciera et s'enfoncera dans le désert en direction de Tanelorn, cette petite cité. Les portes se fermeront alors.

LE JOUR DU JUGEMENT

Cette fin est une variante des Anges Exterminateurs. L'ouverture des portes, l'apparition d'anges radieux puis leur transformation en anges exterminateurs est identique, tout comme la fin des Granbretons.

Le changement commence après la mort de l'archi-duc Fross. Les anges disparus, le marquis commence à se diriger vers les Portes du Paradis. Cependant un enfant apparaît entre celles-ci, puis un autre, puis une femme, puis des dizaines et des centaines de personnes. Toutes regardent fixement le marquis. Celui-ci bientôt se retrouve face à cette foule forte de plusieurs centaines de personnes, peut être même plus, les derniers n'étant pas visibles. Le marquis essayera de forcer ces rangs mais en vain. Tous ces gens sont vêtus de vêtements immaculés jusqu'à ce que du sang apparaisse et les tâche.

L'un d'eux prendra alors la parole :

"Tu ne nous reconnais pas marquis de Pesht ?"

"Nous sommes tes victimes, les milliers d'enfants, de femmes et d'hommes que tu a occis."

"Nous avons été désignés pour être tes juges."

A ces mots le marquis essayera de reculer, mais la foule formera un cercle autour de lui.

"Voici notre verdict. Tu n'entreras pas vivant au paradis. En ce lieu, il n'y a pas de place pour les êtres comme toi. Ou alors dis moi quelle est notre place ?"

"A ta mort, tu connaîtras notre verdict pour ton éternité. D'ici là médite sur tes fautes."

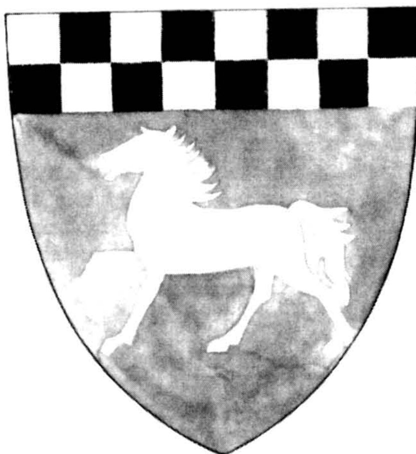
Les portes se refermeront alors, repoussant le marquis. Les personnages découvriront un marquis abattu et désespéré. Il se laissera dépérir et mourra quelques jours plus tard.

EPILOGUE

Quelle que soit la fin que vous avez retenue, les aventuriers doivent redescendre seuls ou en compagnie du marquis vers la civilisation. La descente des Monts de Pyrain se passera paisiblement et les personnages retrouveront un meilleur climat dans les contreforts.

La lettre de change donnée par le marquis sera acceptée par toute banque de la guilde marchande. En plus de la somme promise, des titres de propriété sont donnés, ceux d'un grand domaine nobiliaire perdu en Otriche. Il s'agit du domaine des marquis de Pesht. Dernière "bouffonnerie" du marquis, des titres et marques de noblesses en bonne et du forme sont prévus pour chaque personnage, chacun devenant un vicomte de Pesht, le domaine ayant été divisé en un nombre de part égale au nombre d'aventuriers.

Désormais, les personnages sont les nouveaux sires de Pesht. Chaque domaine comprend un petit manoir, un village de 200 habitants, quelques fermes et des terres. Chaque propriété vaut 300000 A. De quoi prendre du repos et méditer sur le sens de la vie à l'abris des facéties du destin.

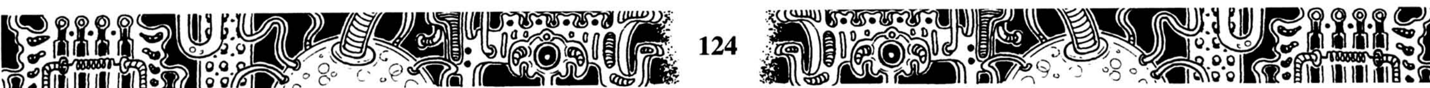








HOLLANDIA
KARLAY
PICARDIA
BEGIK
PARYE
ALSAZ
NORMANDIA
LOREINE
OLÉAN
SWEISS
LYONOIS
VIEUX
ROYAUME
LES
HAUTES
TERRES
ILES
DE
FEU
VIEUX
ROYAUME
ITALIA
AQUITIOR
GASCOIGNE
KAMARG
ESPANYIA



LES PORTES DU PARADIS

CONTIENT UNE CAMPAGNE ET DEUX AVENTURES

Les Portes du Paradis

Quel sage n'a rêvé de les contempler et les franchir ? Quel fou sanguinaire n'a désiré les renverser ? Existent-elles seulement ? Et ensuite, vers quel étrange pays se rend-t-on ?

Au service d'un mystérieux personnage, les aventuriers vont entamer une longue quête qui les menera à leur dernière extrémité. Pour cela ils traverseront les ruelles de Parye, les forêts des Hautes Terres, navigueront dans les redoutables Iles du Feu et graviront les Montagnes d'Or.

Echec à la Reine

Au coeur du duché de Loreine, les intrigues se nouent autours du trône et de l'héritier, le jeune duc Jorn. Quand politique, religion, amour et meurtre dansent ensemble, le bal devient sanglant, et le moindre faux pas, fatal.

Un Danger Venu d'Ailleurs

Certains vestiges du Tragique millénaire ont beau dormir depuis des millénaires sous terre, ils éveillent toujours la curiosité et l'avidité des hommes. Alors quand il s'agit d'une "merveille" capable de rayer de la carte des pays entiers, certains se découvrent des vocations scientifiques. Les aventuriers parcourront le Vieux Royaume, La Normandia et une cité murée venue d'ailleurs.



ISBN : 2-906897-45-0

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *Hawkmoon* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément

Prix : 144 F